
joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 107
DUNGEON KEEPER II
SOLUCES
1ère partie
Et les pages d'astuces et de cracks
HIDDEN & DANGEROUS
GUIDE
MONACO GPRS 2
RÉGLAGES

sommaire

édito

Je n'ai pas l'habitude de me plaindre, mais là, c'est du jamais vu. Figurez-vous qu'Hidden & Dangerous est vendu dans sa version bêta. Avouez que c'est un comble, non ? Cela se traduit par un milliard de bugs plus hallucinants les uns que les autres. Alors pourquoi vous proposer un guide, me direz-vous ? Eh bien, parce que même buggé, ce soft est tout simplement génial. Ce n'est certes pas l'avis de Cap'tain Ta Race qui a dû se taper une soluce qui tienne compte, autant que possible, de ces bugs. Kika a eu plus de chance avec Dungeon Keeper 2. Mais de par la taille de la soluce, vous n'aurez droit qu'à la première partie. Enfin, vous trouverez les réglages des deux prochains Grand Prix de la saison pour Monaco GP. À ce propos, l'heureux gagnant du concours non officiel s'appelle Bertrand D. de Neyron, ou quelque chose dans le genre, parce qu'on n'a pas vraiment réussi à déchiffrer son écriture. Il a fait 1'10"110 avec une voiture du Team 3. S'il se reconnaît, il faudrait qu'il nous renvoie son adresse et son nom

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 107 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F. Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526 Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex. Téléphone : 01 41 34 87 75 Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

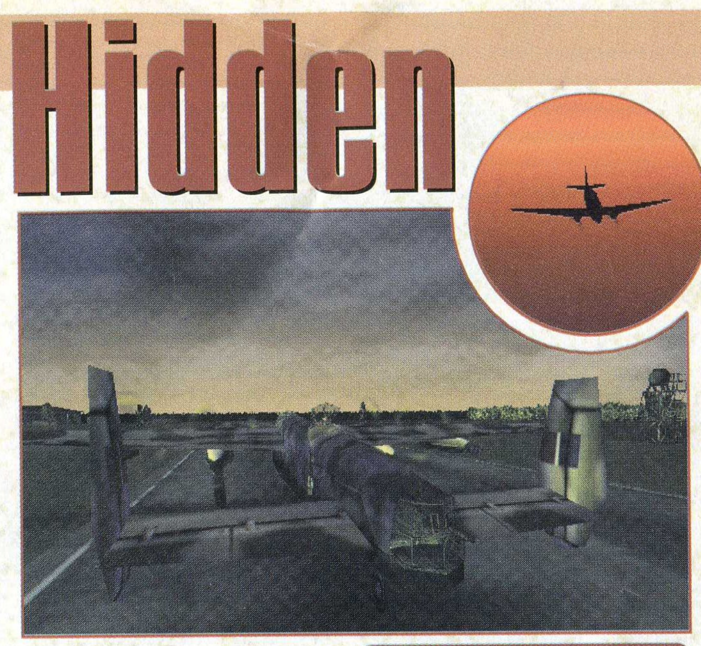
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Céline Guise, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : S. Caron, H. Drouadène, J. Urruela, L. Gey, Y. Meheu, C. Branchut.

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 107 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION Hidden

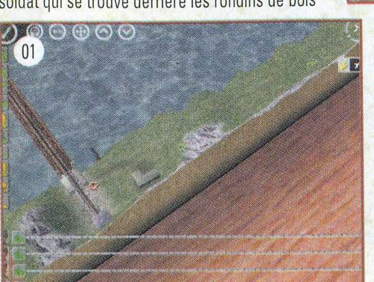
Malgré des bugs hallucinants et une jouabilité parfois désastreuse, ce soft rencontre un vif succès un peu partout, surtout à la rédaction. Pour ceux qui ont la possibilité de jouer en réseau, c'est un vrai régal, mais pour ceux qui n'ont pas d'autres choix que de se taper la version solo, c'est une autre histoire. Malgré le patch sorti en catastrophe, vous risquez d'avoir parfois envie de mettre des coups de masse dans votre PC ou mieux, de retourner au magasin et de faire bouffer le CD au vendeur qui vous a juré mordicus que c'était le jeu du siècle. Pour ceux qui auraient des difficultés, et je les comprends, à venir à bout de ce maudit soft, voici une petite aide de jeu qui devrait, j'espère, vous permettre d'en venir à bout. Alors, arrêtez les calmants et bonne chance...

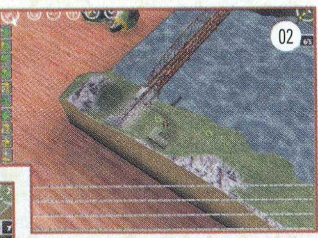


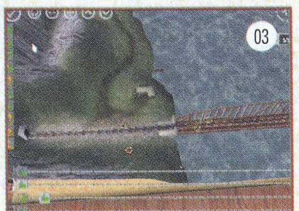
PREMIÈRE CAMPAGNE

01 MISSION FLÈCHE D'AMBRE

Vos hommes étant éparpillés, vous allez devoir les réunir, puis utiliser le tireur d'élite pour avancer. Laissez le reste du commando en arrière plan, pour éviter les impairs, car ces derniers ont la fâcheuse tendance de tirer sur tout ce qui bouge, ce qui risque de vous occasionner des problèmes. Placez votre tireur d'élite en hauteur sur les rochers, de manière à surplomber le baraquement et la voie ferrée (Photo 01). Vous devrez être assez rapide et faire mouche du premier coup, afin de ne pas être importuné par le soldat qui se trouve derrière les rondins de bois lorsque vous commencerez à tirer. Placez ensuite le mitrailleur en couverture, à côté du gros rocher, avant de vous engager sur la voie ferrée (Photo02). Faites le ménage sur le pont, avec votre tireur d'élite, puis, lorsque vous aurez bien dégagé la zone, faites venir le reste de vos troupes en couverture (Photo 03). Vous devrez ensuite vous servir du tireur d'élite, pour éliminer les soldats qui vous attendent à la sortie du pont. Prenez garde à celui qui se trouve sur la gauche et à celui caché derrière les rondins de bois. Lorsque la voie sera libre, vous n'aurez plus qu'à amener tous vos hommes à côté du camion sur la droite et attendre que la mission s'achève.

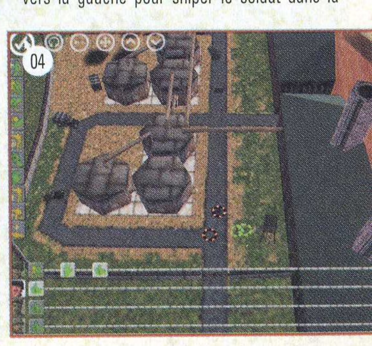




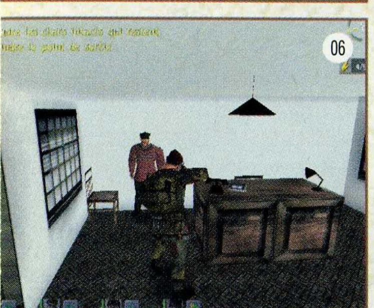


02 MISSION CŒUR DE CLOCHE

Vous allez démarrer cette mission dans les égouts. Amenez vos hommes jusqu'à la première échelle. Faites-en monter deux et laissez-en deux en faction en bas. Pour ma part, j'ai équipé les deux hommes qui montent à la surface de fusils à lunette. Allez vers la droite et nettoyez la zone à côté du premier mirador (Photo 04). Dirigez-vous ensuite vers l'entrepôt où sont gardés les otages, en prenant soin de mettre les miradors hors circuit (Photo 05). Snipez le garde qui se trouve devant l'entrée de l'entrepôt, en vous cachant derrière les wagons, puis snipez aussi le soldat à l'intérieur, sur les passerelles. Balancez ensuite une grenade à l'intérieur en prenant un maximum de recul, afin de ne pas être touché par l'explosion. Cette action a pour but de vous débarrasser des deux soldats qui se touvent à l'intérieur. Entrez et allez vers la gauche pour sniper le soldat dans la



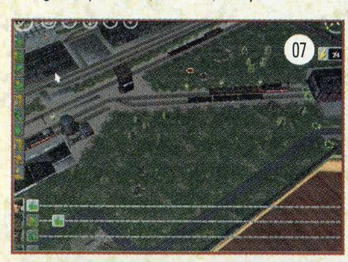


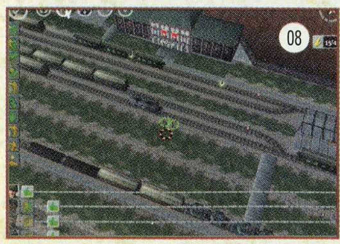


pièce tout en haut. Entrez ensuite dans cette pièce, pour apprendre que les otages ne sont plus là (Photo 06). Il ne vous reste plus qu'à repartir par où vous êtes venu en n'oubliant pas de faire sauter les réservoirs au passage.

03 MISSION TORNADE

La mission se déroule de nuit, ce qui n'arrangera pas vos affaires et vous forcera à progresser lentement. Placez deux mitrailleurs en couverture pour protéger votre fuite, puis envoyez deux snipers, vers la droite, munis de deux charges explosives (Photo 07). Frayez-vous un chemin jusqu'au hall de gare mais en restant suffisamment loin pour sniper le premier soldat dans la salle d'attente (Photo 08). Passez ensuite derrière les wagons et occupez-vous du mirador et des deux soldats qui gardent le générateur. Allez ensuite vous occuper du soldat dans la salle d'attente, pour parler à l'otage qui vous dira que vous êtes en retard. Faites sauter le générateur, puis la citerne d'essence et courez le plus vite possible vers la sortie pour ne pas être pris sous les bombes. Placez tous vos hommes au point de départ et attendez sagement la fin de cette mission.





04 MISSION CHUTE DU PHŒNIX

Déplacez vos hommes vers la gauche en direction des montagnes et éliminez les snipers qui s'y trouvent. Faites deux groupes pour vous poster sur les deux sommets, de manière à faire un peu de ménage, avant de descendre (Photo 09). Lorsque vous aurez éliminé tous les gardes qui patrouillent dans la vallée, amenez le porteur du bazooka près du wagon, en passant par la route, de manière à ne pas vous faire tirer dessus (Photo 10). Détruisez le premier wagon blindé, puis attaquez-vous au suivant. Comme vous n'aurez plus suffisamment de roquettes, vous devrez placer une charge explosive sur le troisième, en prenant soin d'éloigner vos hommes de la déflagration, si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises. Attendez un petit moment, pour passer à la mission suivante.



DEUXIÈME CAMPAGNE

05 MISSION COUTEAU BRISÉ

Après un parachutage hasardeux, vous allez devoir regrouper vos hommes. L'un d'eux est situé à côté de la tourelle d'observation et vous devez faire en sorte que les trois autres le rejoignent. Faites ramper vos hommes et soyez très vigilant, afin de ne pas tomber sur des patrouilles qui pourraient ruiner vos efforts (Photo 11). Lorsque vous aurez réuni vos hommes, rendez-vous au point de sortie, en prenant garde de ne pas vous faire trouer la peau par les soldats qui patrouillent dans cette zone.

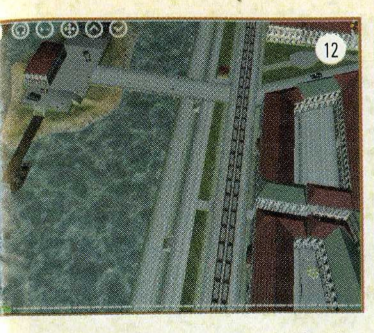


06 MISSION DANS LES TÉNÈBRES

Cette mission est un peu particulière et vous n'aurez besoin que d'un seul homme pour la réaliser. Ne prenez pas d'armes à feu et ne vous munissez que du couteau. Vous devrez, dans un premier temps, récupérer des vêtements civils, sans vous faire repérer par les patrouilles (Photo 12). Lorsque vous serez en civil, vous n'aurez plus qu'à marcher tranquillement vers le bateau et monter sur celui-ci. Entrez dans la cabine et partez rapidement.



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



Bien emmené, il ne vous faudra pas plus de cinq minutes montre en main pour vous acquitter de cette mission. Si jamais votre homme refuse d'entrer dans la cabine, vous devrez remettre votre uniforme.

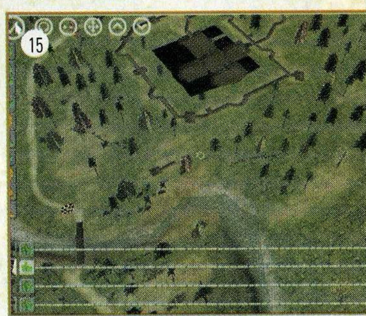


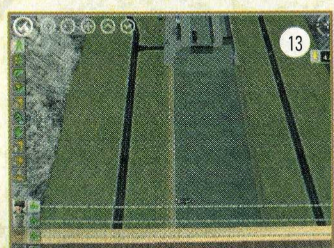
07 MISSION BELVÉDÈRE

Avant toutes choses, munissez deux de vos hommes de fusils à lunette car ils feront une très grosse partie du boulot, dans cette mission. Commencez tout de suite par faire accoster le bateau sur la rive qui se trouve à gauche, puis faites descendre tous vos hommes, pour allumer la patrouille qui ne tardera pas à passer au loin (Photo13). Déplacez vos hommes vers la gauche, pour longer la falaise, et utilisez un sniper pour faire le ménage. Votre sniper fera l'essentiel du travail et, si tout se passe bien, vous devriez atteindre le blindé qui se trouve sur le pont sans aucun problème. Lorsque vous serez à côté de celui-ci, je vous conseille d'effectuer une sauvegarde, avant de tirer sur l'écluse (Photo14). Lorsque vous aurez détruit l'écluse, prenez tous vos hommes et dirigez-vous vers le point de sortie.

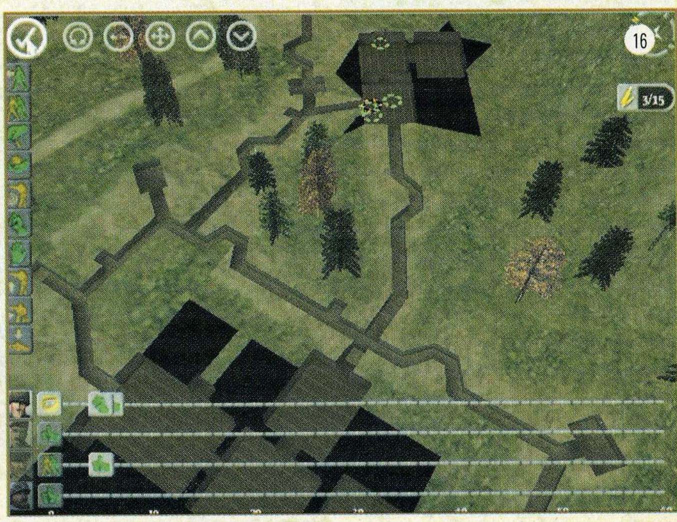
08 MISSION TOMBEAU DANS LA MONTAGNE

Dès le début de la mission, vous devrez faire allonger vos hommes, afin qu'ils ne se fassent pas tirer dessus par la patrouille de l'autre côté du pont. Amenez votre sniper vers le nord-est et dégommez le soldat qui se trouve au poste de la mitrailleuse (Photo 15). Vous devrez ensuite, en faisant très attention, dégommer le maximum de soldats patrouillant dans la tranchée, de manière à ce que le reste de vos hommes puisse accéder à la tranchée sans se faire tirer dessus. Placez tous vos hommes dans la tranchée et dirigez-les vers le bunker situé vers la sortie (Photo 16). Progressez lentement avec votre sniper, pour éliminer les soldats susceptibles de vous causer des difficultés. Lorsque vous êtes sûr de ne plus être inquiété, allez rapidement vers le point de sortie, pour passer à la mission suivante.









09 MISSION DERNIÈRE POLITESSE

Pour commencer, pensez à tripler le nombre de munitions que vous devez attribuer à vos hommes, pour ne pas être pris de court. Lorsque vous débuterez la mission, laissez le mitrailleur, un sniper et un homme muni d'une mitraillette (Photo 17). Prenez votre sniper et avancez vers la piste d'atterrissage où vous allez avoir beaucoup de boulot. Essayez de ne pas tomber à court de munitions car cela pourrait vous coûter la mission. Après avoir dégommé un nombre suffisant d'ennemis, l'avion arrivera sur la piste. Vous devrez alors y faire monter rapidement vos hommes et prêter attention à ne pas vous faire trouer les fesses, pendant ce laps de temps. (Photo 18).


19


17


18

TROISIÈME CAMPAGNE

10 MISSION PORTAIL DE FEU

Amenez vos hommes à la première intersection devant la maison et utilisez le sniper, pour descendre les gardes qui patrouillent autour de la maison. Faites ensuite le tour de la maison toujours avec votre sniper, pour nettoyer les alentours, sans oublier le garde à côté du camion (Photo 19). Lorsque vous aurez nettoyé l'extérieur, entrez dans la maison par la salle à manger. Prenez garde aux soldats qui patrouillent dans la maison et en particulier à ceux dans les escaliers du hall d'entrée. Éliminez tous les soldats qui se trouvent au rez-de-chaussée, puis empruntez la porte secrète qui se trouve au fond du couloir, pour monter aux archives tout en haut (Photo 20). Lorsque vous arriverez en haut, vous dégommerez le garde sur le palier, puis vous prendrez la porte secrète, pour entrer dans les archives. Une fois les deux gardes à l'intérieur éliminés, déposez une charge explosive au centre de la pièce, puis sortez rapidement pour entrer dans les deux autres pièces où vous devrez aussi déposer des charges, pour remplir votre premier objectif. Descendez ensuite tout en bas pour aller libérer les otages. Vous devrez liquider les deux gardes, afin de leur subtiliser les clés qui vous permettront d'ouvrir les cellules. Ouvrez les cellules, demandez ensuite aux otages de vous suivre et emmenez-les au camion pour accéder à la mission suivante.

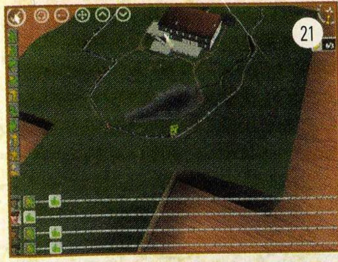
20

11 MISSION CLÉ DU PIÈGE

Vous ne pourrez capturer Steiner que si vous avez éliminé tous les soldats de ce niveau. Avancez vers le sud et, lorsque vous surplomberez le jardin, éliminez les deux soldats sur la terrasse au même niveau que le projecteur ainsi que celui qui apparaît devant la maison. Lorsque la voie est libre, entrez dans le jardin par la petite porte sur la droite (Photo 21). Traversez le jardin en allant vers la gauche, de manière à faire tout le tour de la maison pour éliminer tous les éléments à l'extérieur. Montez ensuite sur la terrasse et récupérez la clé, sur le soldat à côté du projecteur, qui vous permettra d'entrer directement dans la chambre où se trouve Steiner (Photo 22). Pour ma part, j'ai utilisé un soldat muni d'une mitraillette en vue intérieure, pour



On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez


21


22



éliminer tous les soldats dans la maison. Il vous suffit pour cela, d'avoir de bons réflexes et de vérifier, à chaque fois que vous allez pénétrer dans une pièce, que votre chargeur est au maximum. L'utilisation d'une grenade dans le hall d'entrée peut s'avérer judicieuse pour éliminer les deux soldats qui se trouvent au rez-de-chaussée. Lorsque vous aurez éliminé toute résistance, vous devrez vous présenter devant Steiner pour passer à la mission suivante.

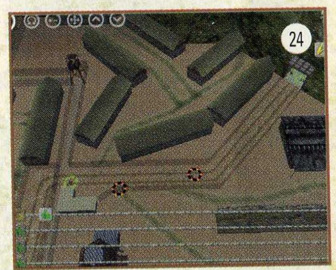
12 MISSION NID DE VIPÈRE

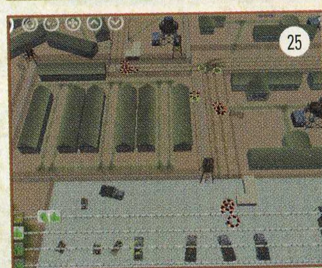
Cette mission ne se passera pas comme prévu et vous devrez juste trouver le point de sortie. Lorsque Steiner s'enfuira, n'hésitez pas à lui trouer les fesses pour lui apprendre à vivre. Lorsque vous sortirez de la deuxième pièce, tout se mettra à exploser, ce qui vous permettra de faire des économies d'explosif. Passez par la droite en longeant la ligne de chemin de fer et utilisez le tireur d'élite pour dégager le passage. Allez tout au fond de la grotte avec tous vos hommes et attendez la confirmation de la fin de cette mission.

13 MISSION ÉVASION DE L'ENFER

Cette mission est plus délicate, en particulier à cause des miradors que vous devrez neutraliser rapidement. Pour commencer, prenez le tireur d'élite et faites-le avancer légèrement à plat ventre. Disposez ensuite vos hommes de manière à ce qu'ils ne se tirent pas dessus (Photo 23). Occupez-vous du premier mirador avec votre tireur d'élite. Tirez une première fois dessus, pour faire bouger le garde et afin qu'il se montre, puis abattez-le. Faites exactement la même chose avec le mirador qui se trouve derrière le chenil. N'hésitez pas à descendre tous les chiens pour avoir la paix, car, au bout d'un moment, les aboiements, ça gonfle. Amenez votre tireur d'élite à côté de la cabane car vous devez absolument maîtriser ce périmètre (Photo 24). Vous devrez impérativement vous débarrasser du soldat qui se trouve dans le mirador west. Pour éviter d'être visé comme un lapin, tirez une première fois dans le mirador sans trop vous découvrir, puis décalez-vous franchement pour le shooter dès qu'il montrera sa tête. Je vous conseille de faire mouche tout de suite car il ne vous manquera pas, si vous pédalez dans la semoule. Disposez ensuite vos hommes au carrefour principal du camp, de manière à couvrir l'homme qui entrera dans l'enceinte des véhicules (Photo 25). Si vous assurez une bonne couverture, vous ne devriez avoir aucun problème pour repousser les soldats qui se pointeront à ce moment-là. Avant de monter dans le véhicule, vous irez récupérer trois lance-roquettes qui se trouvent devant le baraquement à gauche en entrant (Photo 26). Sortez ensuite du camp, avec le véhicule blindé, puis prenez le tireur d'élite muni d'un lance-roquettes. Avancez sur le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un soldat sortir de la baraque devant le pont. Shootez-le, puis prenez le lance-roquettes pour vous débarrasser du tank qui se trouve derrière. N'avancez pas trop près, pour éviter que ce dernier ne vous repère. Lorsqu'il n'y a plus de danger, reprenez le véhicule blindé pour traverser le pont et vous passerez à la mission suivante.


23


24

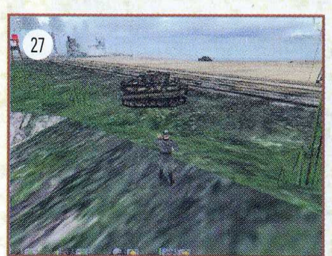

25


26

14 MISSION À BOUT PORTANT

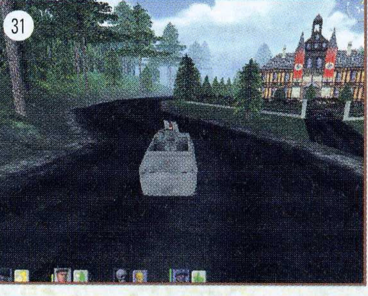
Cette mission est particulièrement délicate puisque vous n'aurez pas de carte et vous devrez avancer très lentement avec un tireur d'élite pour vous ouvrir le chemin. Avancez avec vos hommes dans le véhicule, puis arrêtez-vous bien avant le grand panneau blanc. Sortez votre tireur d'élite, puis commencez à faire un peu de ménage. N'oubliez pas de récupérer des lance-roquettes sur les cadavres. Avancez ensuite doucement et à plat ventre en direction du premier tank que vous pourrez voir, afin de le détruire. Vous devrez vous en approcher assez près mais ne tirer dessus que lorsque vous aurez éliminé les soldats qui peuvent vous repérer. Lorsque vous aurez détruit le tank, rebroussez chemin et longez le canal. Le but est de vous approcher le plus près possible du deuxième tank, sans être repéré (Photo 27). Snipez tout ce que vous pourrez lorsque vous serez juste derrière, puis balancez une roquette pour le réduire au silence. Continuez à longer le canal sans tomber dans l'eau et traversez le camp en restant le plus possible sur la gauche. Une fois sorti du camp, revenez en prenant la route et snipez les soldats devant les tentes avec leurs lance-roquettes. Lorsqu'il n'y a plus de danger, détruisez les autres tanks et faites venir le reste de vos hommes avec le véhicule blindé. Entrez dans les bois, vous rencontrez un side-car que votre mitrailleur, aux commandes de la mitrailleuse sur le blindé, doit descendre rapidement. Prenez le tireur d'élite et ouvrez le passage pour éviter de prendre des roquettes. Lorsque vous arrivez au carrefour, continuez tout droit et, dès que vous le pouvez, allez sur la gauche pour couper à travers la montagne (Photo 28). Passez sur un pont (Photo 29), puis empruntez une descente qui vous emmène dans un village que vous devez traverser. Snipez les soldats qui vous attendent à la sortie du village car ces derniers sont munis de lance-roquettes (Photo 30). Il vous suffira ensuite de continuer votre route à bord du véhicule, en sauvegardant souvent. Si votre mitrailleur n'est pas trop manchot, vous ne devriez pas avoir de problème à arriver face à un château (Photo 31). Continuez à rouler sur la route, jusqu'à ce que l'on vous indique que la mission est terminée.




27


30


28


31


29

15 MISSION FAUCON DE CRISTAL

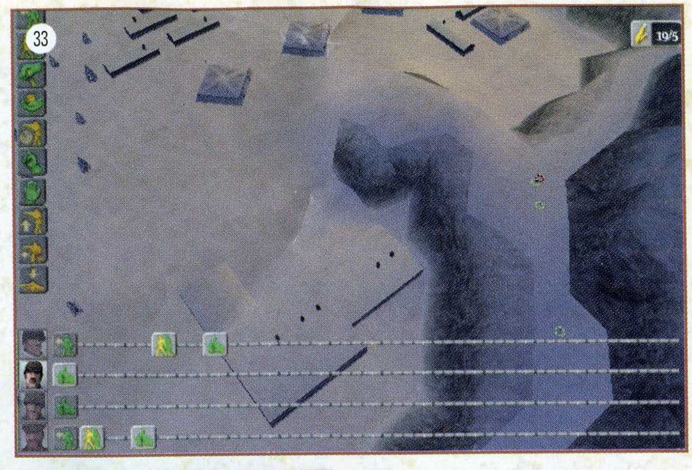
Cette mission est infaisable, au cas où vous vous poseriez encore la question. Le nombre d'ennemis arrivant en masse fait tellement ramer le jeu que le temps de défilement passe à une image seconde. Il est donc préférable d'aller à la mission suivante, à condition que vous ayez un fichier de sauvegarde qui vous le permette. Comme on est sympa, à Joy, on vous a collé un fichier de sauvegardes dans le CD, qui vous permettra de continuer votre partie sans vous prendre la tête pendant des heures.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

QUATRIÈME CAMPAGNE

16 MISSION DE THOR

Cette mission n'est pas trop difficile, à condition de ne pas vous précipiter. À partir du point de débarquement, envoyez votre tireur d'élite sur la gauche pour qu'il s'occupe de la première tourelle. Longez ensuite le grillage, en faisant attention aux soldats devant le baraquement sur votre droite. Lorsque vous les aurez liquidés, continuez d'avancer en longeant le grillage, pour vous occuper de la deuxième tourelle. Les soldats dans les tourelles ne peuvent pas se servir des mitrailleuses à l'intérieur du camp, mais peuvent vous tirer dessus avec des armes de poing. C'est pourquoi vous n'aurez pas d'autre choix que de les éliminer. Continuez toujours à longer le grillage et arrêtez-vous derrière la maison juste avant l'enclos derrière lequel vous allez devoir poser vos émetteurs. Maintenant que le terrain est bien dégagé, faites venir le reste de vos hommes en empruntant le même chemin. Lorsque vous les aurez tous rassemblés, vous devrez vous occuper de la patrouille qui tourne autour de votre objectif et des soldats dans les miradors. Lorsque vous aurez fait place nette, envoyez vos hommes poser le premier émetteur et laissez-les en position car ils devront certainement shooter une sentinelle qui se trouve de l'autre côté (Photo 32). Avec le tireur d'élite, continuez à longer la clôture, pour qu'il s'occupe des tourelles de surveillance et des soldats qui patrouillent. Faites-le progresser jusqu'au point de sortie et laissez-le en couverture. Si vous avez besoin de munitions pour le fusil à lunette, sachez que, dans la dernière tourelle à côté du point de sortie, se trouve un sniper ennemi que vous ne devrez pas rater si vous voulez récupérer son arme. Maintenant que vous avez préparé la sortie, faites poser par vos hommes la dernière charge et, sans perdre une seconde, emmenez-les au point de sortie. Si le message annonçant que vous avez rempli votre dernier objectif ne s'affiche pas, faites bouger un peu vos hommes le long de la bordure pour achever la mission.



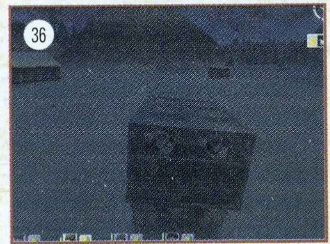


17 MISSION DÉMON DES NEIGES

Vous devrez prendre, pour cette mission, un excellent tireur d'élite car il aura fort à faire. Faites passer vos hommes par la crête car la forêt est minée. Dès que le camp est en vue, postez votre tireur d'élite de manière à couvrir le reste de vos hommes, puis faites-le avancer car vous rencontrerez des snipers qui patrouillent sur la crête et qui pourraient vous poser des problèmes si vous ne les stoppez pas rapidement (Photo 33). Récupérez les fusils à lunette sur le corps de vos ennemis, pour avoir deux tireurs d'élite en couverture sur la crête. Cela vous permettra de dominer le camp et de faire le ménage près du parking et notamment vers le point de sortie. Vous pourrez récupérer sur les corps de vos ennemis des armes qui ressemblent à des MP 44 que je vous conseille de récupérer car elles sont assez efficaces. Vous allez maintenant vous attaquer à la tour de communication, mais avant d'y envoyer votre artificier, je vous engage à dégommer, avec un de vos tireurs d'élite, le mitrailleur qui se trouve au sommet, sinon vous allez être déçu. Au pied du pylône, disposez deux charges explosives, pour détruire ce dernier et barrez-vous vite fait pour ne pas être touché par le souffle de l'explosion.

Amenez maintenant votre artificier au bâtiment des archives en compagnie d'un autre homme pour le couvrir (Photo 34). Entrez dans le bâtiment, allez tout droit et shootez le premier soldat que vous trouverez sur votre gauche en haut des escaliers. Avancez toujours tout droit et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur votre gauche mais attention, il y a trois soldats qui vous attendent à l'intérieur (Photo 35). Lorsque vous aurez fait le ménage, placez une charge explosive à côté des fûts de couleur verte et barrez-vous le plus vite possible pour éviter les brûlures au vingtième degré. Un petit conseil : juste avant de poser la charge explosive, sauvegardez car il arrive parfois que le jeu refuse de vous valider l'objectif. Lorsque vos deux premiers objectifs sont validés, emmenez vos hommes au parking, pour dérober un camion dans lequel vous allez prendre la fuite (Photo 36). Il vous faudra passer la barrière pour que votre dernier objectif soit validé.





18 MISSION TREIZIÈME CHAMBRE

Pour commencer, emmenez le tireur d'élite près de l'ouverture et balancez une grenade au-dessus du mur, pour vous débarrasser des trois soldats qui vous attendent derrière (Photo 37). Avancez légèrement votre tireur d'élite dans l'ouverture, pour shooter les deux gardes sur la gauche près de l'entrée du camp. Lorsque la voie est libre, amenez un de vos hommes muni d'un MP44, pour faire le ménage près du camion, qui vous permettra de prendre la fuite. Entrez dans le bureau à droite du camion, en descendant le garde à l'intérieur, puis parcourez les pièces suivantes, en prenant soin de recharger votre arme car vous rencontrerez du monde. Avancez jusqu'à ce que vous entriez dans l'usine (Photo 38). Allez toujours avec le même homme muni de son MP44 à la deuxième intersection en vous mettant à plat ventre car vous allez avoir pas mal d'ennemis à descendre (Photo 39). Avancez mais prenez garde à la petite pièce sur la gauche car trois soldats sont à l'intérieur. Décalez-vous très doucement sur la droite, pour avoir les deux premiers. Quant au troisième, vous pourrez l'avoir plus tard. Il est possible d'utiliser la grenade pour les tuer tous les trois mais son usage est extrêmement délicat, vu l'angle fermé que vous avez pour tirer. Avancez ensuite dans la grande salle, en prenant soin de repérer tous les soldats qui vous attendent de pied ferme (Photo 40). Placez-vous dans l'ouverture et tirez sur le camion, pour le faire exploser ; de cette manière vous éliminerez aussi le soldat qui se trouve derrière et, avec un peu de chance, celui qui vous attendait derrière la paroi. Tuez le garde tout au fond de la salle, sans vous faire esquinter. Il ne vous reste plus qu'à poser la charge explosive devant les fûts et à vous tirer le plus vite possible. Emmenez tous vos hommes vers le camion et prenez la fuite, pour passer à la mission suivante (Photo 41).



19 MISSION CHASSEURS DE LOUPS

Cette mission est assez délicate et vous risquez d'y laisser des plumes, si vous y allez tête baissée. N'espérez pas avancer tranquillement avec votre uniforme allemand sans vous faire aligner comme un lapin de garenne. Vous devrez entrer dans le premier gros bunker de droite, en utilisant votre tireur d'élite et vos hommes en couverture. Une fois à l'intérieur du bunker, vous allez devoir descendre les sentinelles qui patrouillent dans les couloirs, plus quelques-unes statiques. Jusque-là, rien de bien méchant. Le gros problème est que vous allez devoir oublier l'objectif de départ, qui était de trouver des fringues et de pénétrer dans une pièce où vous attendent quelques soldats. Pour ma part, je n'ai pas pu faire mieux que sacrifier un de mes hommes pour



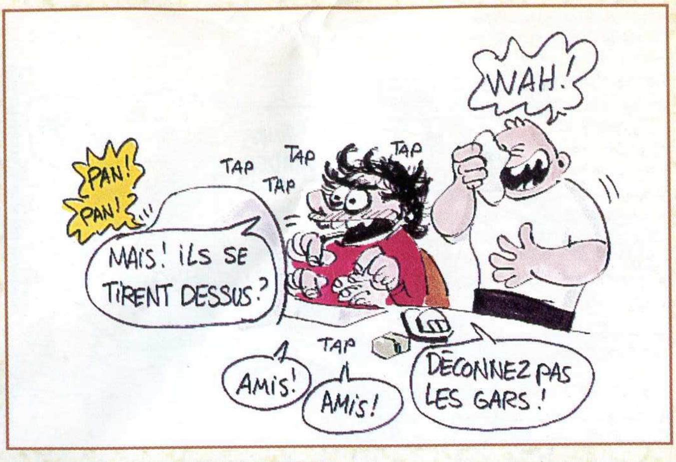




 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



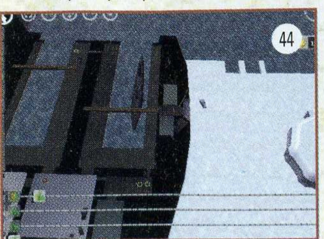


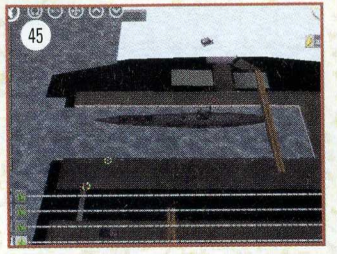


ouvrir la porte. Vous n'avez pas d'autre choix que de passer par cette salle de breefing, pour atteindre le bureau du colonel qui est le seul à pouvoir éteindre l'alarme (Photo 42). Prenez la clé sur son bureau et allez ouvrir la porte qui vous permettra d'atteindre le sous-sol. Il ne vous reste plus qu'à vous enfuir par le couloir, pour accéder à la prochaine mission (Photo 43).

20 MISSION PÊCHE AU POISSON D'OR

Pour commencer, vous laisserez deux hommes, dans le couloir, munis de mitraillettes, pour allumer les soldats qui arriveront par derrière. Laissez-les à plat ventre, pour mieux les protéger. Prenez ensuite votre tireur d'élite plus un autre homme, puis montez à l'étage, en allumant les deux soldats qui se trouvent dans cette pièce. Lorsque les hommes que vous avez laissés dans le couloir auront terminé leur carnage, faites deux groupes : un qui passe par le bassin vide et l'autre par les deux portes métalliques (Photo 44). N'oubliez pas de vous occuper des gardes près des véhicules et des trois autres dans les pièces juste à côté. Le problème, maintenant, réside dans le fait que vous allez devoir entrer dans le bassin où se trouve le sous-marin, sans avoir à déplorer de pertes inutiles. Faites avancer au maximum les deux hommes qui se trouvent dans le couloir, pour qu'ils puissent détourner l'attention des soldats à l'intérieur. Ouvrez ensuite la porte métallique, en laissant un homme à plat ventre, dans l'axe, pour doubler votre puissance de feu. Si tout se passe bien, vous ne devriez en faire qu'une bouchée, à condition que vous soyez en vue intérieure. Lorsque vous aurez fait place nette, placez vos hommes aux quatre coins du bassin car vous aurez la visite d'une escouade qui débarquera par la petite porte à côté du sous-marin (Photo 45). Cette fois-ci, vous devriez être tranquille. Maintenant, prenez votre homme qui a les charges explosives et placez-le sur le sous-marin, puis emmenez les trois autres dans le hangar où se trouvent les véhicules. Ouvrez la grande porte du hangar en poussant les deux battants, et postez un sniper en couverture car il est fort possible qu'un soldat vous attende, à la sortie, muni d'un lance-roquettes. Faites monter les deux autres dans le camion blindé et placez le véhicule devant la porte, prêt à sortir. Placez maintenant la charge explosive dans la trappe du sous-marin et réglez la minuterie sur une minute, pour avoir le temps de vous barrer. Pour régler la minuterie, appuyez sur les flèches haut ou bas de votre clavier. Placez ensuite votre artificier dans le camion blindé, puis sortez rapidement sans oublier de récupérer votre sniper. Dirigez-vous ensuite rapidement vers l'endroit par lequel vous êtes arrivé pour terminer la mission.

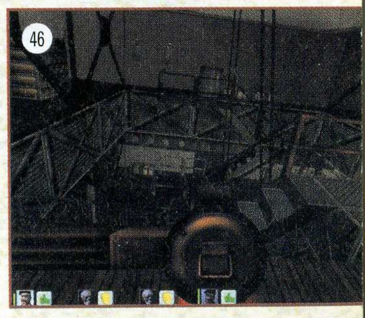




CINQUIÈME CAMPAGNE

21 MISSION BABYLONE

Pour cette mission, vous ne pourrez pas utiliser la carte, ce qui, je vous le concède, est peu pratique. Vous arriverez directement sur le pont du navire. Mais n'espérez pas visiter ce bâtiment comme un vulgaire touriste car vous allez rencontrer une solide résistance qui ne manquera pas de vous plomber les fesses si vous êtes d'humeur oisive. Vous commencerez par faire le tour complet sur le pont, afin de vous débarrasser de toutes les patrouilles ennemies. Lorsque vous aurez fait le tour et que vous aurez nettoyé le pont, vous avancerez vers le sud et entrerez par la première porte ouverte. Ne cherchez pas à ouvrir les portes fermées car ces dernières sont réellement fermées. Entrez dans l'atelier puis, toujours en vous dirigeant vers le sud, allez vers la machinerie où un escalier vous permettra de descendre (Photo 46). Avant de l'emprunter, essayez de buter la sentinelle qui se trouve en dessous car, si celle-ci vous shoote dans les escaliers, vous





aurez du mal à vous en sortir. Une fois en bas, allez vers le sud, pour atteindre une autre pièce où vous trouverez un autre escalier qui vous permettra encore de descendre. Comme précédemment, shootez la sentinelle en bas, avant de vous engager dans l'escalier. Arrivé en bas, allez vers le sud, pour entrer dans une petite pièce où vous trouverez le décodeur, sur le sol (Photo 47). Ramassez-le et reprenez le chemin inverse. Soyez très prudent car il semble que plusieurs soldats se soient donnés rendez-vous, pour vous empêcher de regagner le canot qui se trouve vers le nord, lorsque vous serez sur le pont. Il est donc préférable de laisser deux hommes sur le pont, en couverture, pour protéger votre retraite, tandis qu'un homme couvrira vos arrières lorsque vous tenterez de regagner le canot. Vous n'aurez pas besoin de monter à bord de ce dernier, pour terminer la mission. Toutefois, tant que l'ordinateur n'a pas validé votre dernier objectif, vous devrez rester vigilant car vous ne serez pas à l'abri de tomber sous les balles d'une dernière patrouille.

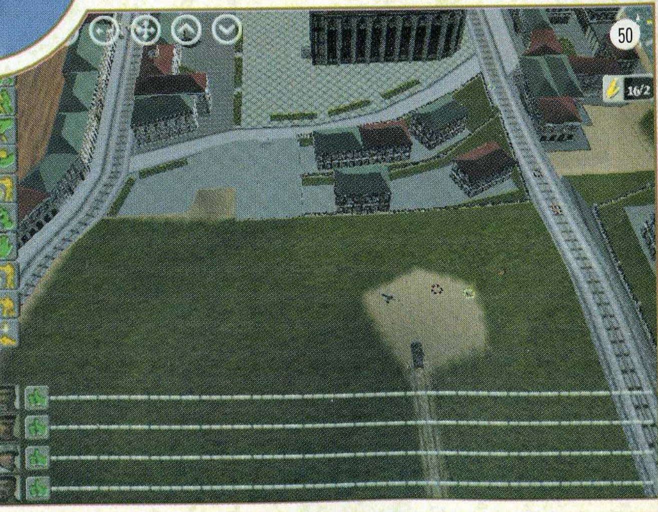
SIXIÈME CAMPAGNE

22 MISSION ROUTE DU ROI

Pour commencer, prenez votre tireur d'élite et rampez jusqu'à la première intersection. À partir de ce point, éliminez les deux mitrailleurs postés au pied de la barricade. Avancez jusqu'à la deuxième intersection et mettez-vous à plat ventre car vous allez avoir pas mal de boulot. Vous devrez shooter à peu près quatre à six soldats dont trois sont postés tout au fond de la rue, puis postez-vous juste à l'angle de l'immeuble qui se trouve sur votre droite car vous devrez éliminer deux snipers placés en hauteur vers l'est (Photo 48). Longez ensuite le mur vers l'est, en rampant car un troisième sniper vous attend. Essayez de le shooter du premier coup car lui, il ne vous fera aucun cadeau. Vous devrez toutefois faire très attention car un sniper se trouve sur le toit d'un immeuble au nord dans les bâtiments à gauche de la rue. Vous allez devoir balancer une roquette dans le tank qui est coincé dans le magasin et, là encore, lorsque vous vous découvrirez pour lui tirer dessus, vous devrez agir très vite car ce dernier ne vous ratera pas deux fois de suite (Photo 49). Faites très attention au clocher de l'église car j'ai pu voir déjà deux snipers surveillant les environs. Afin d'éviter de vous faire tirer comme un lapin, vous allez passer derrière l'église avec vos deux tireurs d'élite et remonter la rue qui se trouve derrière, à plat ventre. Le but est de contourner la colline et de


48

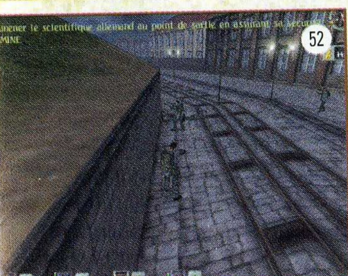

49


50

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez







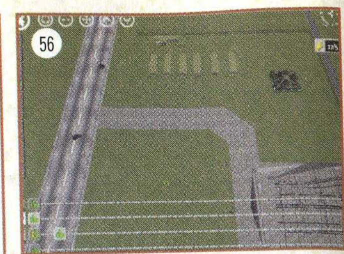
prendre l'ennemi à revers (Photo 50). Laissez un tireur en bas de la rue, en couverture, et, avec l'autre, allez tout au bout et montez sur l'herbe en vous dirigeant vers la droite. Rampez doucement en direction du camion et, dès que vous aurez une tête ou ne serait-ce qu'un bout de casquette dans votre viseur, vous devrez faire mouche. Vous serez largement avantagé, par rapport à l'ennemi, dans cette position, car vous le verrez avant qu'il ne vous voie. Le problème va venir des snipers planqués derrière les sapins en bas de la colline vers le sud. Pour pallier cette difficulté, vous prendrez un des deux fantassins que vous avez laissés au point de départ avec le scientifique, puis vous l'amènerez derrière la barricade au bout de la rue et vous balancerez une grenade de l'autre côté, afin d'éliminer les deux soldats en faction (Photo 51). Emmenez le scientifique et le quatrième homme au deuxième carrefour et contournez l'église comme vous l'avez fait avec les tireurs d'élite. Cette fois, ne remontez pas la rue, mais allez vers la droite en longeant le mur. Passez les escaliers que vous verrez sur votre gauche et, lorsque vous serez à l'angle du mur, avec votre scientifique, mettez-vous tous les deux à plat ventre. Tirez quelques coups de feu avec le tireur d'élite posté sur la colline, pour détourner l'attention des snipers, puis rampez en longeant les angles en direction du sud, pour récupérer la rue qui vous mène au point de sortie. Longez ensuite l'autre mur, pour vous mettre à l'abri des snipers du clocher et allez jusqu'au bout de la rue qui constitue le point de sortie. Faites maintenant venir le reste de vos hommes, en utilisant le même procédé. Pour ma part, je n'ai pas eu à dégommer les snipers du clocher de l'église ni ceux cachés derrière les sapins. Lorsque tous vos hommes sont réunis, il ne vous restera plus qu'à attendre que l'ordinateur valide votre objectif pour passer à la mission suivante (Photo52).

23 MISSION ROULETTE RUSSE

Cette dernière mission est loin d'être une partie de rigolade et vous allez devoir faire un usage intensif de vos tireurs d'élite, pour vous frayer un chemin à travers l'aéroport et ses hangars. Pour commencer, vous prendrez un tireur d'élite et vous l'emmènerez à la lisière des sapins, afin qu'il puisse neutraliser les soldats qui se trouvent au premier poste de D.C.A situé légèrement vers la gauche. Vous devrez avancer avec précautions car, si ces derniers vous repèrent, ils ne feront qu'une bouchée de votre homme, vu le matériel qu'ils utilisent. Vous serez forcé de tirer d'assez loin ce qui sous-entend qu'il vous faudra un bon paquet de munitions, afin de ne pas être pris au dépourvu par la suite. Vous devrez ensuite, toujours avec le même homme, vous occuper du deuxième poste de D.C.A se trouvant sur la gauche du premier, plus un garde posté au pied d'une des tours métalliques à droite de ce poste. Emmenez votre homme derrière le hangar en bois à droite de la



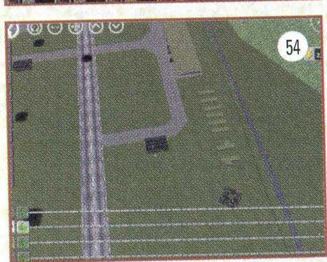


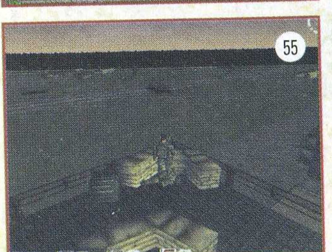




piste d'atterrissage. Faites-le ramper à droite du hangar, jusqu'à ce qu'il puisse voir la tour de contrôle et qu'il soit en mesure de dégommer tous les soldats ennemis qu'il apercevra (Photo 53). Là encore, vous devrez être patient, vous y reprendre à plusieurs fois et ajuster vos tirs en fonction du résultat que vous verrez dans votre lunette. Lorsque vous ne voyez plus âme qui vive sur la tour, faites venir le reste de vos hommes ainsi que le scientifique derrière le hangar en bois (Photo 54). Éliminez le soldat en faction devant le hangar, puis prenez le tireur d'élite plus un homme équipé d'une mitraillette, pour longer les hangars qui se trouvent sur la droite. Prenez garde aux soldats à l'intérieur et éliminez-les avec la mitraillette en vue interne pour les prendre de vitesse. Allez jusqu'au bout des hangars et placez vos deux hommes à plat ventre, afin qu'ils puissent tirer sur les quelques soldats qui feront leur apparition. Lorsque la zone sera nettoyée, emmenez un homme sur la tour de contrôle où il reste encore des soldats qu'il vous faut absolument éliminer pour continuer votre périple. Avant d'aller complètement au sommet, il est préférable de balancer une grenade pour faire un ultime ménage. Montez et assurez-vous qu'il n'y a plus de danger (Photo 55), puis redescendez. Rassemblez tous vos hommes en bas de la tour, puis prenez un tireur d'élite et un homme armé d'une mitraillette pour descendre les soldats allemands qui sortiront des baraquements près de la piste d'envol (Photo 56). Vous escorterez, avec les deux hommes restants, le scientifique, non pas sur la première piste mais sur la deuxième en direction de la colonne de fumée. Lorsque l'avion arrivera, faites monter vos hommes à bord le plus rapidement possible car l'avion ne vous attendra pas (Photo 57). Vous n'avez plus qu'à allonger vos flûtes et à regarder la fin, en espérant que la suite sera mieux réussie... (Photo 58)

Capt'ain Ta Race..



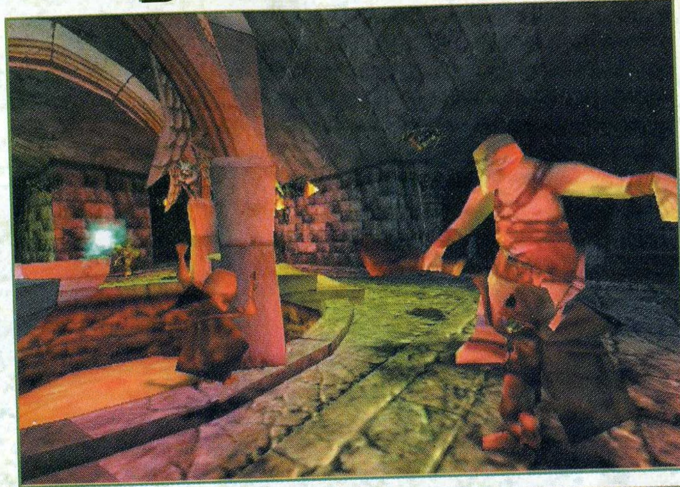


55



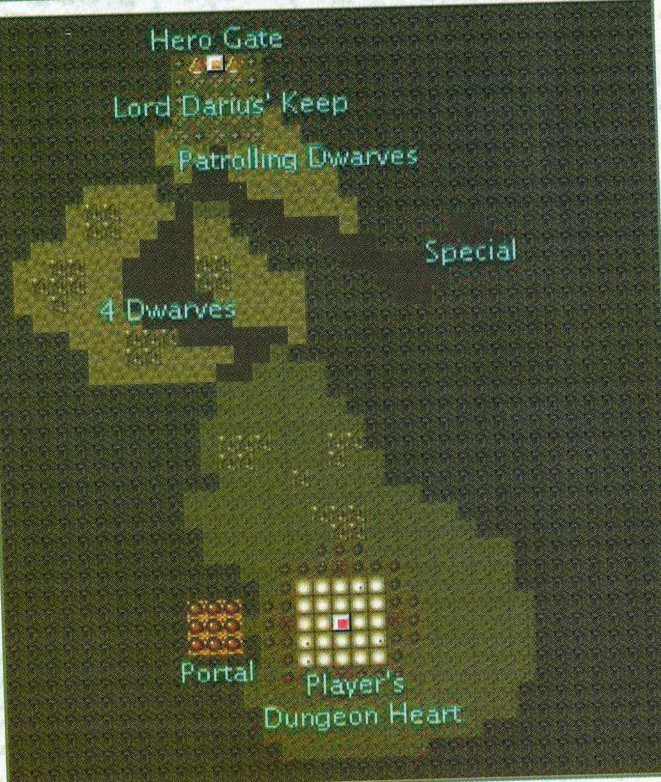
SOLUTION Dungeon Keeper 2

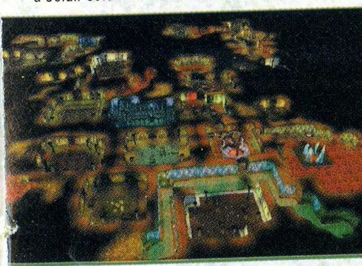
Voici une première partie de la soluce de Dungeon Keeper. Le niveau 1 n'est pas indiqué, je vous en fais grâce, il ne devrait pas vous poser beaucoup de difficultés. Certains niveaux ne possèdent pas de carte. En fait, vous trouverez seulement les cartes des niveaux les plus compliqués. Les derniers niveaux seront traités le mois prochain.



NIVEAU 2 (CF. CARTE NIVEAU 2)

Lord Darius dirige ce royaume. Il a assigné un certain nombre de nains en patrouille et est prêt à réagir s'ils se font attaquer. Creusez d'abord, pour construire un poulailler et un antre, puis ouvrez le passage vers le portail. Construisez une librairie, pour attirer des sorciers, et une salle d'entraînement. Récupérez de l'or et fortifiez vos murs au fur et à mesure, pour éviter toute intrusion. Quand vous avez plusieurs sorciers, commencez à en entraîner un couple. Attendez d'avoir un bon niveau, pour ouvrir une brèche côté nord. Une bande de nains finit par arriver du nord. Lorsque vous avez découvert tous les sorts et que vos créatures sont niveau 4, attaquez le château de Lord Darius. Utilisez vos gobelins soutenus par les sorciers. Une fois les nains détruits, amenez vos lutins pour récupérer le terrain. Attendez que Lord Darius se pointe sur vos terres, pour l'assommer avec votre sort d'éclair et le finir avec vos unités.











NIVEAU 3 (CF. CARTE NIVEAU 3)

Lord Avaricious envoie ses mignons, pour vous piquer votre or. Pensez à protéger vos salles au trésor et à surveiller les abords de votre royaume, pour éviter que des voleurs ne s'infiltrent. Récupérez l'or à l'est du cœur de votre donjon et construisez des ponts pour connecter vos pièces et permettre à vos lutins de récupérer du terrain. Une fois que vous êtes connecté au portail, construisez un antre et un atelier suffisamment grands pour attirer des trolls. Entraînez vos unités et faites bosser vos sorciers dans la librairie. Une brèche s'ouvre au nord, 3 piliers d'or apparaissent. Ne les exploitez pas tout de suite. Récupérez d'abord l'or qui traîne au nord de votre porte. Placez quelques pièges sentinelles, pour prévenir toute intrusion. Quand vous avez une troupe assez importante, commencez à creuser les 3 piliers d'or, pour faire sortir Lord Avaricious. Ramenez alors vos troupes dans vos murs et attendez qu'il pénètre sur votre territoire pour utiliser vos sorts et l'éliminer.



NIVEAU 4

Vous avez tout le temps pour construire le donjon idéal, alors profitez-en. Une fois vos salles installées, récupérez le portail au nord. Envoyez vos sorciers rechercher des sorts et placez des pièges sentinelles aux entrées principales, pour prévenir l'arrivée de héros vagabonds.

Maintenant que votre donjon est sécurisé, creusez un tunnel vers l'ouest et l'est. Vous découvrez une salle de garde qui attire les elfes noirs. Juste avant la salle, il y a deux alcôves, placez-y un antre et un poulailler pour vos elfes.

Allez maintenant au nord, au-dessus du portail se trouve de l'or et vous verrez une 3e salle de garde. Récupérez-la et construisez à côté de quoi dormir et manger. Placez-y des elfes noirs et commencez à récupérer l'or. Installez quelques trappes sentinelles bien placées pour surveiller les groupes de héros qui vont débouler. Envoyez vos lutins prendre possession du territoire découvert jusqu'à la porte du héros, droit au nord. Au-delà de cette première étendue, vous tombez sur un garde. Retenez vos lutins pour éviter de donner l'alerte. Prenez possession d'un elfe noir pour le sniper. Une fois mort, trouvez un chemin pour saper les murs du château ennemi et envoyer vos troupes attaquer.

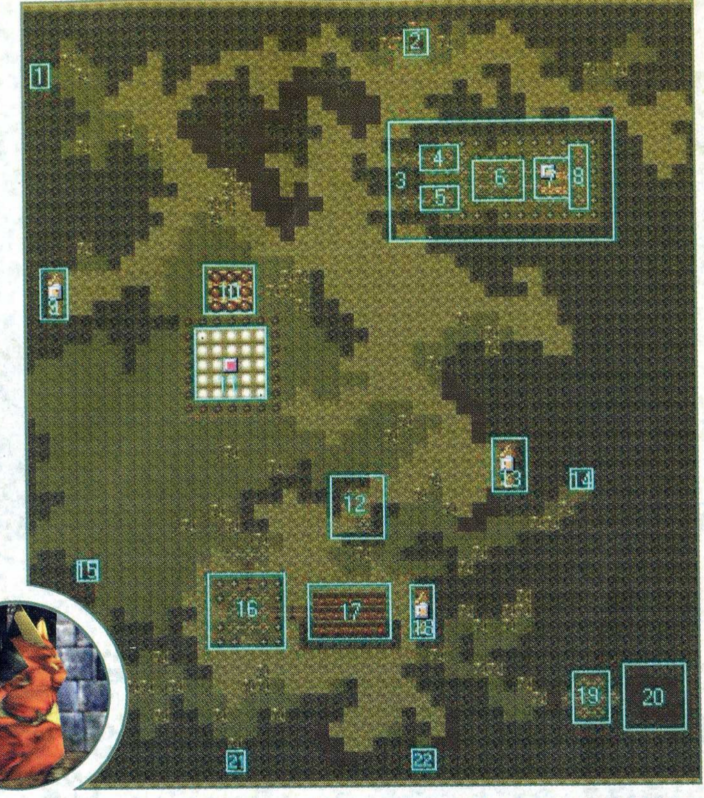
Hero Gate
Lord Avaricious
Hero Gate
Hero Sentry Traps
Hero Gate
Portal
Player's
Dungeon Heart

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

NIVEAU 5 (CF. CARTE NIVEAU 5)

1 .... salle de mana
2 .... cache
3 .... fort héros
4 .... piège d'effroi
5 .... piège d'effroi
6 .... patrouille de chevalier
7 .... porte des héros
8 .... seigneur du royaume
9 .... porte de héros
10 .... portail neutre
11 .... cœur du donjon
12 .... piège sentinelle
13 .... portail des héros
14 .... bonus
15 .... bonus
16 .... salle de héros
17 .... prison neutre
18 .... portail héros
19 .... patrouille naine
20 .... squelette neutre
21 .... cadeau
22 .... sac d'or

La meilleure tactique pour débuter est de creuser aussi vite que possible vers le portail et d'installer à sa droite une salle 3x3 pour placer une salle de garde, afin de protéger l'accès de votre donjon. Ensuite, construisez un antre, un poulailler au sud du cœur et un atelier. Reliez par un pont la zone au nord de la salle de garde et laissez vos lutins s'en emparer. C'est un emplacement idéal pour mettre un groupe de pièges sentinelles et préparer un tremplin vers le château des héros. Construisez le restant de vos salles où vous pouvez. Après environ 7 minutes, vous êtes attaqué par des nains et des voleurs provenant du portail (2). Vos pièges sentinelles et vos elfes noirs devraient les retenir. Creusez vers le sud, jusqu'à atteindre le (16) et, avant de récupérer la salle, placez deux pièges sentinelles supplémentaires. Récupérez la prison en (17), vous êtes attaqué par un sorcier et un nain provenant du portail héros (18). Une fois morts, récupérez les cadavres avec vos lutins pour les mettre en prison. Ils deviendront vos premiers squelettes. Maintenant, tenez contre les héros provenant du portail en (13), jusqu'à ce que vous ayez suffisamment de créatures pour partir à l'assaut du seigneur de la région. Construisez un pont jusqu'à l'entrée du château et déposez des squelettes pour détruire les pièges d'effroi. Laissez ensuite vos lutins récupérer la zone jusqu'à qu'ils soient suffisamment proches des chevaliers, amenez alors quelques créatures pour les trucider. Envoyez vos lutins poursuivre l'invasion du territoire des héros. Quand le seigneur se pointe, récupérez-les et attendez qu'il entre dans votre zone et passe les pièges pour le latter.



NIVEAU 6A

Placez des ponts dans toutes les directions. Votre donjon est entouré de petites îles qui, quand vous les récupérez, vous donnent des sources de mana et des portails de héros. Avancez vos créatures pour les éliminer. Allez chercher l'or au sud-est du donjon. Emprisonnez les héros et torturez-les. Si vous voulez les convertir, soignez-les avant, sinon laissez-les mourir pendant qu'ils révèlent tous les emplacements importants de la carte. En convertissant la plupart, vous obtiendrez une force de frappe pour allumer le château de Lord Ironhelm. Scellez les entrées de votre donjon avec des barricades et placez des pièges sentinelles derrières elles.
Trois routes mènent à l'intérieur du château. La centrale, issue du cœur du donjon, est lourdement défendue. Celles de gauche et de droite mènent à deux forts reliés au château par des ponts. À l'intérieur de ces forts, il y a des portails de héros et des salles supplémentaires. En récupérant toute la zone autour des portails, vous pouvez les neutraliser et protéger les flancs de votre donjon. Vous ne craindrez plus alors que les attaques provenant du sud-ouest, les quelques héros qui y participeront seront faciles à convertir.



Une fois que vous avez une armée assez importante de héros convertis combinés à vos créatures, attaquez-vous enfin à Lord Ironhelm. Son château peut être atteint soit via les ponts le liant aux portails de héros, soit par des passages secrets. Ces passages sont localisés à l'est et à l'ouest de votre donjon. Ils sont protégés uniquement par quelques pièges et quelques gardes. Les deux passages émergent dans une prison où vous pouvez récupérer une mistress.
Lord Ludwig a une bande de héros pour le protéger. Plus vous attendrez avant de l'attaquer, plus elle sera importante.





NIVEAU 6B

Torturez le sorcier que vos créatures ont récupéré. Il vous livrera l'emplacement de Lord Ironhelm. Ne le tuez pas, emprisonnez-le pour obtenir un squelette.
Construisez votre donjon sans oublier la librairie pour découvrir le sort de soin. Le portail est loin et vous ne pouvez pas vous permettre de perdre trop de créatures avant de l'avoir trouvé. L'atelier est aussi important pour construire quelques pièges et un nouveau type de porte. Le piège sentinelle placé derrière une barricade est la combinaison idéale pour ralentir les ennemis.
Une fois que votre donjon est construit, traversez le pont des héros menant à 3 portes. Un petit groupe de héros patrouille. Capturez-les et torturez-les pour qu'ils dévoilent l'emplacement de leurs trésors. Quand vos sorciers auront découvert le sort de soin, vous pourrez soigner les héros capturés pour les convertir sous la torture. Vous vous apercevrez très vite, après avoir capturé quelques héros, que le temps diminue à la vitesse grand V. Envoyez vos créatures attaquer le château de front. Quand le minuteur atteint 0, Lord Ironhelm s'enfuit. Se placer entre le château et le portail des héros est idéal pour votre œuvre de boucher. Après avoir préparé cette zone avec des barricades et toutes sortes de trappes, vous êtes prêt à accueillir Lord Ironhelm comme il se doit.



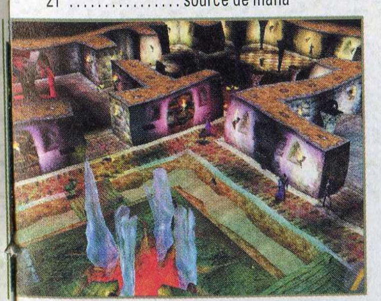
NIVEAU 7 (CF. CARTE NIVEAU 7)

1 .... cœur du donjon
2 .... portail neutre
3 .... couloir neutre
4 .... donjon vide
5 .... atelier neutre
6 .... poulailler neutre
7 .... librairie neutre
8 .... antre neutre
9 .... cœur détruit
10 .... portail neutre
11 .... salle d'entraînement neutre
12 .... chambre de torture neutre
13 .... salle du trésor neutre



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

14 .... bonus
15 .... bonus
16 .... salamandre neutre
17 .... piège sentinelle héros
18 .... porte héros (géants)
19 .... caserne géants
20 .... salle de garde héros
21 .... source de mana
22 .... zone d'attaque héros
23 .... sorcier
24 .... bonus
25 .... bonus
26 .... château héros
27 .... bonus
28 .... portail héros
29 .... portail héros
30 .... seigneur du royaume
31 .... piège sentinelle héros
32 .... chemin neutre

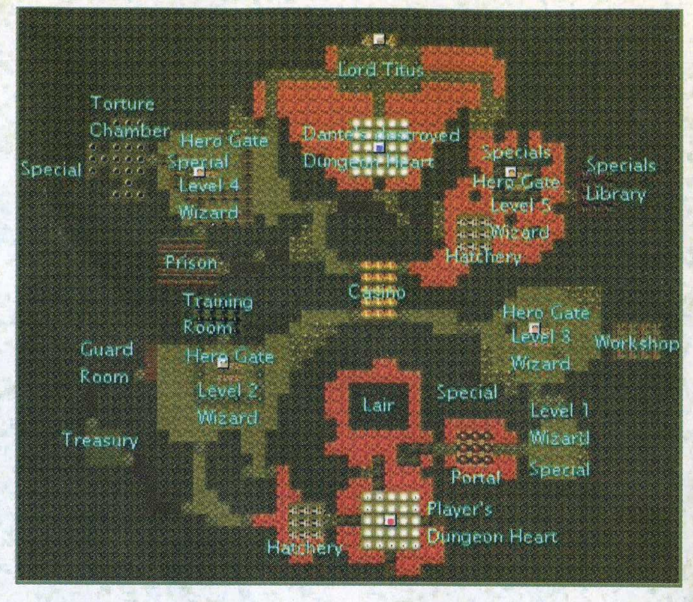




Dès le début, un géant vient vous attaquer. Ne vous inquiétez pas, creusez très vite une zone vers le sud pour installer une prison et une salle de torture. Construisez ensuite un antre et un poulailler, pour attirer des créatures hors de portée des géants qui gardent le donjon vide. Une fois que vous vous êtes approprié le donjon, vous avez le choix entre piéger l'entrée pour éliminer les géants qui se pointent ou empêcher leur arrivée en détruisant les ponts qui conduisent à leur zone et récupérer le lieu. La prochaine étape est la récupération de la salle de garde (20). Prenez possession du chemin neutre qui y conduit et détruisez les trois portes d'entrée, en mettant à bas le mur qui les sépare. Une fois que la salle est à vous, utilisez l'œil de diable pour repérer le chemin le plus court qui vous conduira à Lord Sigmund. Vous devez passer par le (23), un sorcier se cache derrière des barricades (utiliser possession sur une salamandre est la meilleure solution). Votre prochaine rencontre majeure sera en (22) où un groupe de héros vous attaquera. Tuez-les et continuez vers le château de Lord Sigmund (récupérez le bonus en passant par le (25)). Plusieurs choix se présentent à vous. Si vous avez plein de créatures pouvant marcher sur le feu, alors attaquez simplement par la porte de devant. Sinon, faites le tour du château, construisez un pont pour prendre possession du chemin en (32) et défoncez la porte de derrière. Ce chemin passe par une large zone de pièges sentinelles mais permet de disposer de toutes vos créatures lors de la bataille finale.

SOLUTION DUNGEON KEEPER 2

NIVEAU 8 (CF CARTE NIVEAU 8)



Vous commencez avec quelques créatures : un troll, deux mistress et trois salamandres. Protégez-les bien jusqu'à ce que vous trouviez un portail. Creusez le filon d'or au nord du cœur de votre donjon et utilisez-le pour construire un pont de pierre au-dessus de la lave vers un antre. Envoyez votre mistress aider les salamandres à tuer les héros qui le gardent.

Récoltez l'or à l'ouest et prenez possession du poulailler. Vous êtes très juste en mana, il faut donc absolument l'économiser. Placez vos créatures dans leur antre pour les soigner, vous ne dépenserez pas de mana.

Utilisez le pont de pierre pour atteindre le pont devant la porte conduisant au portail. Cassez-la et ramenez vos créatures. Quand vos lutins en auront pris possession, le sorcier dans la pièce voisine sera alerté. Envoyez un lutin prendre possession du pavé au-dessus du portail, il attirera 2 nains. Une fois tués et vos créatures soignées, laissez le lutin récupérer le portail. Le sorcier se précipitera avec ses gardes et des nains. Si une de vos créatures tombe dans la lave, construisez un pont de pierre pour qu'un de vos lutins la ramène à son antre.

Détruisez la porte à l'est du portail pour récupérer de l'or et prendre un bonus. Ne touchez pas encore le piège d'effroi.

Construisez un pont de pierre vers la porte ouest de votre poulailler. Détruisez-la et éliminez la patrouille. Allez à l'ouest et prenez possession du trésor. Il est gardé par des nains.

Vendez la salle au trésor, mettez une prison à la place et bâtissez une salle de torture dans le couloir qui mène au nord. Vous pourrez ainsi récupérer les cadavres des héros pour avoir des squelettes ou des convertis.

Prenez la salle de garde, à la fin du corridor, et vous pourrez construire un pont en bois pour éliminer le sorcier planqué derrière les barricades.

Au-delà du portail des héros, il y a de l'or. Faites-en le tour en construisant des ponts de bois. Récupérez la salle d'entraînement. Vous risquez d'être un peu court en or, pour pouvoir l'utiliser, mais gardez-la pour attirer des salamandres. Une fois vos forces consolidées, il est temps de vous occuper du sorcier planqué derrière le piège d'effroi. Construisez un pont jusqu'à lui et détruisez-le. Ça alertera le sorcier qui se pointera avec des voleurs et des nains. Tuez-les et occupez-vous de ceux qui vont les suivre. Construisez des ponts, tout autour du portail des héros, pour pouvoir récupérer les cadavres. Si vous réussissez à convertir le sorcier, vous ferez une très bonne affaire.



Récupérez l'or, torturez vos captifs et envahissez l'atelier légèrement gardé. Maintenant, vous pouvez placer des pièges sentinelles sur les pavés autour du cœur de votre donjon et des pièges à gaz à la place des portes que vous avez détruites.

Récupérez le casino pour attirer les voleurs. Ne cassez pas encore les portes nord. Si vous prenez possession d'un voleur, vous serez capable de vous déplacer sans être vu et d'assassiner les créatures ennemies par derrière. C'est le seul être à pouvoir récolter de l'or sur du terrain qui n'appartient pas à son camp.

Quand vous avez des créatures assez fortes et assez nombreuses, détruisez la porte au coin nord-ouest du casino. Vous pouvez prendre la prison. Vous devrez affronter une patrouille de nains niveau 4. Poussez jusqu'au nord de la prison pour éliminer un sorcier et obtenir une salle de torture. Consolidez vos murs et vos troupes au maximum. Ensuite, attaquez-vous à la porte au coin nord-est du casino. Construisez un pont jusqu'au poulailler et jusqu'au portail des héros. Prenez la librairie. Préparez-vous à l'attaque de Lord Titus.

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez

NIVEAU 9 (CF. CARTE NIVEAU 9)

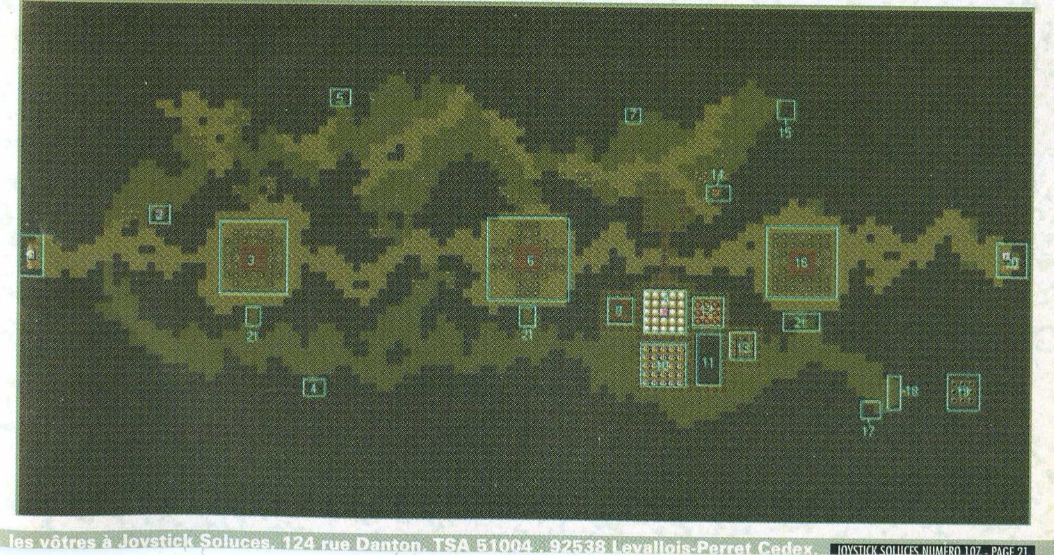
1 .... portail héros
2 .... bloc de gemme
3 .... poste avancé
4 .... bonus
5 .... bonus
6 .... poste avancé
7 .... bonus
8 .... zone joueur
10 .... cœur du donjon
11 .... antre joueur
12 .... portail joueur
13 .... atelier joueur
14 .... bloc de gemme
15 .... bonus
16 .... poste avancé
17 .... bonus
18 .... couloir d'entrée de la salle de torture
19 .... salle de torture neutre
20 .... portail héros
21 .... point de rupture



Construisez une prison et dirigez vos lutins à l'est pour récupérer la salle de torture et à l'ouest pour préparer un raid sur le second avant-poste. Quand vous avez la zone (18), construisez-y une petite salle de torture pour faire écrouler le roc impénétrable et tombez sur le couloir neutre et la grande salle de torture. Maintenant, au second avant-poste, éliminez tous les blocs de pierre sauf celui libérant le passage vers l'avant-poste du milieu. Placez des pièges (la meilleure combinaison est des pièges sentinelles mêlés à des pièges à gaz). Éliminez le bloc de pierre restant et laissez vos lutins avancer vers l'autre avant-poste. Quand les gardes les poursuivent, laissez-les les entraîner jusqu'à l'avant-poste piégé. Il ne vous reste plus qu'à ramasser les cadavres. Prenez possession du reste de l'avant-poste et posez des barricades et des pièges. Répétez la même manœuvre avec le 3e avant-poste mais faites attention à ne pas aller trop en avant. Quand le seigneur se pointe, laissez-le s'avancer. Ne construisez pas de pont entre les avant-postes. Testez les éclairs sur lui, il commence à courir. Quand il arrive à l'avant-poste 2, il essaie de se frayer un chemin à travers les barricades. Si vous avez bien préparé votre coup, il devrait avoir pas mal de difficulté. Profitez-en pour déposer vos créatures et l'éliminer.







SOLUTION DUNGEON KEEPER 2

NIVEAU 10

Creusez 4 pièces de 5x5 et une de 6x6. Faites un poulailler, un antre et une salle d'entraînement, une salle de torture, une prison et de la salle de 6x6, une libraire et un atelier. Renforcez les murs et creusez du portail vers le sud pour récupérer une mistress. Au nord du donjon, il y a un filon d'or. Exploitez-le et installez-y des pièges à pique, des barricades et des canons. Cette zone doit retenir les héros loin du cœur de votre donjon, pendant que vos créatures attaqueront Asmodeus. Récupérez le 2e portail le plus tôt possible, pour faire le plein de monstres.

Attendez-vous à être attaqué par la droite et la gauche. Convertissez le maximum de héros, spécialement les géants ; ils donneront un coup de main dans votre atelier. Quand vous en avez terminé avec eux, vous devez vous préparer à l'assaut d'Asmodeus. Lancez un appel aux armes, juste sur le second portail et déposez-y toutes vos créatures. À l'est et l'ouest des défenses d'Asmodeus, il y a des points faibles. C'est une excellente opportunité pour attaquer les murs du donjon d'Asmodeus. Creusez la section de roc qui sépare votre donjon des héros et lancez un appel aux armes au point faible du donjon adverse. Mettez quelques lutins pour qu'ils creusent dans le roc vers le nord. Après quelque temps, ils arrivent dans une grotte qui révèle un peu plus du donjon. Lancez un sort tremblement pour affaiblir les murs et demandez à vos lutins de creuser dedans. Lancez un appel aux armes, en plein cœur du donjon d'Asmodeus. Vos créatures essayent de rejoindre l'appel, en passant à travers les lignes ennemies. Aidez-les un peu, en les soignant autant que possible. Vous devez maintenant détruire très vite le cœur du donjon avant que les héros ne se ressaisissent et n'attaquent le vôtre.

NIVEAU 11 (CF. CARTE NIVEAU 11)

Récupérez le portail le plus proche de votre donjon et construisez vos salles aussi vite que possible. Entraînez vos créatures et recrutez le maximum d'attaquants longue portée. Récupérez le 2e portail au nord-est.

Soyez sûr de bien défendre votre donjon contre une invasion, en plaçant judicieusement un mélange de pièges et de portes, tout autour. Faites attention à utiliser des pièges qui ne drainent pas trop de mana. Gardez un œil sur la carte, pour voir qui possède les portails.

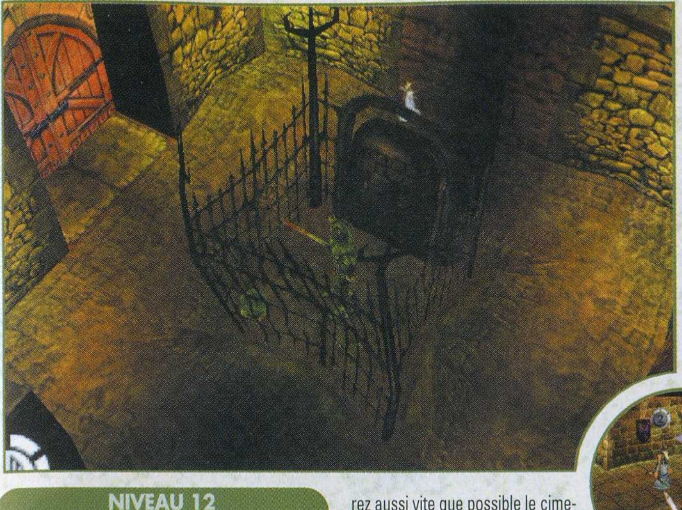
Une fois que vous avez une vingtaine de créatures dont la plupart de niveau 4, il est temps de bouger et de passer à l'attaque.

Si vous vous retrouvez dans un donjon plus exposé, n'attendez pas pour attaquer les plus faibles des dungeons masters. Lancez, dès le début, des raids sur les autres donjons.

Si vous n'arrivez pas à vous en sortir, relancez la partie, jusqu'à obtenir un emplacement de départ plus évident.



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



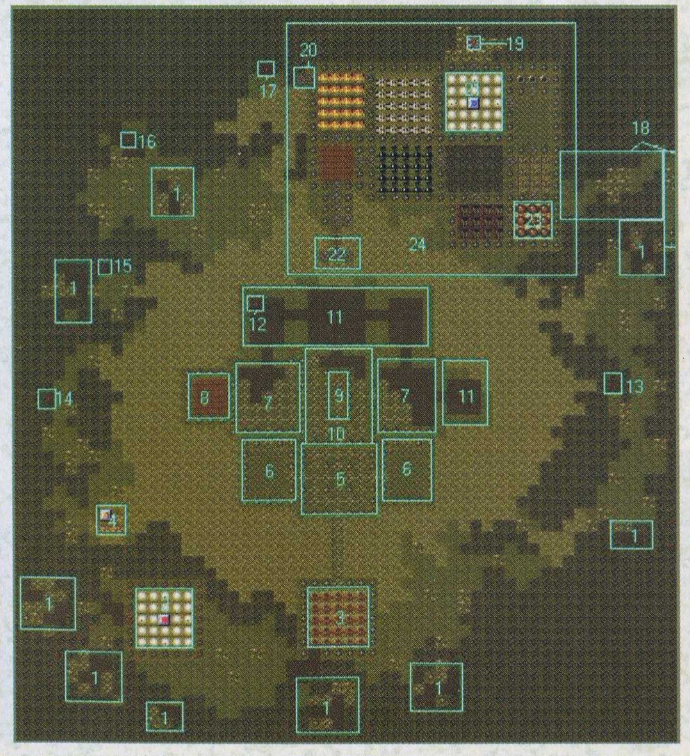


NIVEAU 12 (CF. CARTE NIVEAU 12)

1 .... squelettes neutres
2 .... cœur du donjon
3 .... cimetière neutre
4 .... portail héros
5 .... couloir d'entrée du château des héros
6 .... trésor héros
7 .... piège sentinelle héros
8 .... salle de garde héros
9 .... mausolée héros
10 .... sanctuaire externe héros
11 .... zone vide
12 .... bonus
13 .... bonus
14 .... bonus
15 .... bonus
16 .... bonus
17 .... bonus
18 .... route secrète vers le portail
19 .... bloc de gemme
20 .... entrée de service
21 .... cœur du donjon de Malachai
22 .... piège sentinelle
23 .... portail de Malachai
24 .... donjon de Malachai

Vous devez créer une armée de morts-vivants, pour détruire votre rival Malachai. Creusez vers l'est, pour récupérer 3 squelettes neutres. Une première vague de nains vous attaque. Récupérez aussi vite que possible le cimetière, pour ne pas perdre les corps. Faites une prison pour produire des squelettes, un antre, un poulailler et une librairie pour garder les vampires heureux et une salle d'entraînement. Creusez d'autres grottes à côté de l'endroit où vous avez trouvé les squelettes. D'autres nains vous attaqueront probablement à ce moment-là. Ensuite, vous avez trois options possibles. Vous creusez le long du côté gauche de la carte, collectant bonus et squelettes et transformant les attaquants en viande pour votre cimetière, pour passer par la porte de derrière (20) ou préparer un assaut frontal. Vous creusez côté droit de la carte où vous récupèrerez quelques squelettes et vous tracerez un chemin dans le donjon de votre adversaire. Vous passerez directement par le centre, en éliminant quelques héros et en vous adjoignant de nouveaux squelettes. Quel que soit le chemin choisi, vous devez détruire le portail héros (4) pour arrêter les attaques et garder les corps pour créer des vampires. Le mieux est de passer par le centre, pour gagner le plus de corps possible, et ensuite de dispatcher vos troupes en 3 groupes, pour attaquer de plusieurs côtés à la fois.







NIVEAU 13

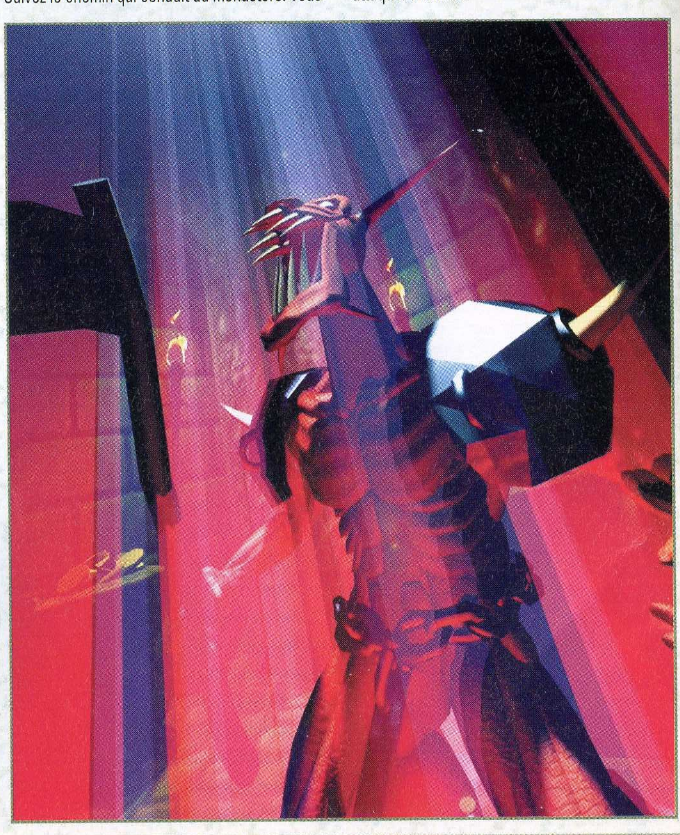
Le portail du nord est gardé par un groupe de moines. Vos gobelins doivent s'entraîner un peu avant de les éliminer. Construisez un antre, un poulailler et une salle d'entraînement. Récupérez tout l'or possible et bâtissez une salle de torture et une prison, une librairie et un atelier. Gardez une zone uniquement réservée aux créatures converties, pour ne pas avoir d'histoire avec les autres. Une fois que vos gobelins ont atteint le niveau 3, 4, amenez-les à l'entrée nord du donjon et détruisez la porte. Laissez les moines vous poursuivre à l'intérieur de vos murs pour pouvoir les capturer plus facilement par la suite. Envoyez vos lutins récupérer l'or au sud. Du portail, vous pouvez voir un filon d'or vers l'est. Envoyez vos lutins dans cette direction, jusqu'à ce qu'ils trouvent un bloc de gemme.

Il y a 2 routes possibles entre votre donjon et celui de Malleus : une par la terre, une par des ponts. Si vous choisissez la terre et vendez les ponts, vous limiterez l'invasion à un seul chemin que vous pourrez piéger et barricader facilement. L'autre route vous conduit dans une zone dominée par deux portails héros entourés d'eau. Résistez à la tentation de placer des ponts autour. Si vous prenez la salle de torture et la prison, vous pourrez avoir votre propre monastère patenté. Plus à l'est, le portail héros possède un morceau de rocher ordinaire. Si vous le creusez et suivez le roc indestructible, vous atteindrez la pouponnière des héros. Deux portes conduisent à cette pièce. Celle de l'est vous permet de récupérer des bonus.

Suivez le chemin qui conduit au monastère. Vous tombez sur un portail de héros. Mettez-le à bas et préparez l'assaut du monastère. Si vous réussissez à capturer les moines, vous pourrez les retourner contre Malleus.

Au sud-ouest du monastère, il y a une autre pouponnière de héros. Laissez-la tranquille : ils sont assez costauds et s'ils ne vous aiment pas, ils n'aiment pas non plus votre ennemi.

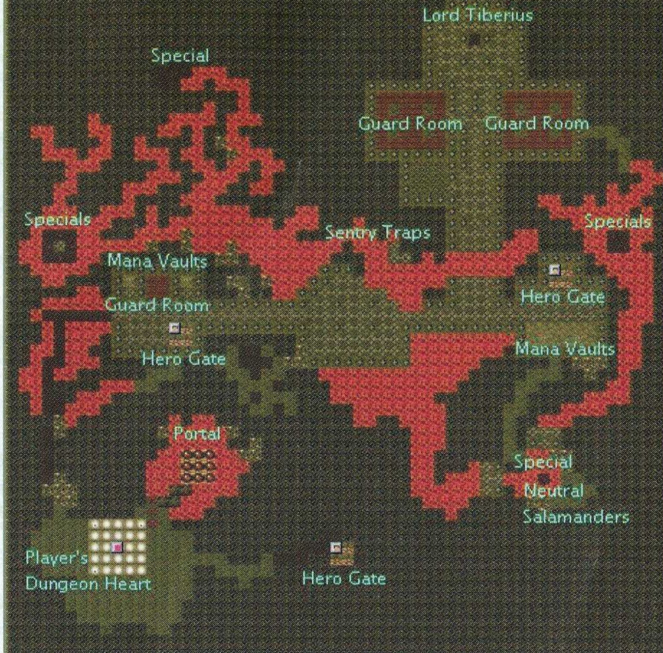
Une fois le monastère récupéré, Malleus va vous attaquer. Si une seule route est accessible au vampire (voie terre), il vous sera facile d'arrêter les vampire. Employez les barricades pour ralentir les vampires, le temps que vos moines les renvoient à la poussière. Une fois que tous les vampires sont morts, il ne vous reste plus qu'à attaquer Malleus.



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



NIVEAU 14 (CF. CARTE NIVEAU 14)



Le niveau contient très peu d'or et vous devez détruire très vite le seigneur des lieux pour vous en sortir. Une fois que vous avez survécu aux attaques des héros et pris possession des sources de mana, vous pourrez avoir un niveau suffisant de mana pour invoquer Horny.

En premier lieu, construisez un donjon très basique : un antre, un poulailler et un atelier. Évitez la salle d'entraînement, elle vous ruinerait. Bâtissez aussi une prison et une minuscule salle de torture (3x1) contre un mur. Ne creusez pas à l'est, ça vous conduirait vers un portail héros et vous devrez subir leurs attaques régulières. Creusez au nord, à travers l'or, et construisez des trappes pour piéger le passage. Un groupe de héros vous attaque. Essayez de les affaiblir avec vos pièges, pour les finir avec vos créatures. Emprisonnez et convertissez le maximum de héros.

Avant de détruire la porte magique, construisez un pont sur un de ses côtés, pour abattre le mur de soutènement. Entrez sur le territoire des héros. Prenez possession du lieu et des pavés entourant les portails des héros, pour les détruire. Vous récupérez 2 sources de magie. Dépêchez-vous et placez une pierre roulante le long du couloir pour vous protéger. Une fois dans la section centrale, rejoignez les pièges sentinelles par des ponts, pour que vos créatures les attaquent. Vous n'avez pas besoin de prendre possession de portail héros plus à l'est, mais récupérez les 2 sources de mana supplémentaires. En creusant au sud, vous trouverez un peu plus d'or et des salamandres.

Quand vous avez suffisamment de mana, invoquez Horny pour le placer au nord vers Lord Tiberius. Récupérez le territoire derrière lui pour lâcher vos créatures.

En attendant l'aide pour les prochains niveaux, voici les sacrifices à faire au temple, pour récupérer des créatures intéressantes.

2 squelettes = un elfe noir
2 démons bilieux = un voleur
2 salamandres = une mistress
2 elfes noirs = un troll
2 chevaliers noirs =un vampire
2 trolls = un sorcier
1 salamandre + 1 squelette + 1 luciole = un vampire.


Kika





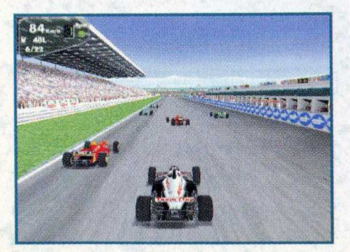
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix d'Europe, Luxembourg

Deux circuits sont au programme pour cette rentrée de septembre : Monza et le Nürburgring. En ce qui concerne le circuit du Nürburgring, vous devrez affiner les réglages suivant à vos mesures pour avoir un maximum d'appuis dans les courbes qui sont assez rapides. Les points de freinage sont assez difficiles à trouver et vous ne devrez pas hésiter à casser certaines trajectoires afin de pouvoir réaccélérer plus tôt. Après avoir longuement bataillé avec Lord Casque Noir, j'ai dû une nouvelle fois m'incliner de quelques centièmes, mais j'y arriverai...

Capt'ain ta race







RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 52 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	81 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	81 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	78 % / 33 %
	Détente/compression arrière-droite	78 % / 33 %
Hauteur de caisse	Avant	46 mm
	Arrière	100 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,2 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,2 °
	Carrossage avant-gauche	4,5 °
	Carrossage avant-droit	4,5 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	100
	Avant-droit	100
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	35 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	18 %
Moteur	16 800 tr/min	

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16,1 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 13,9 °	
Répartition du freinage	Avant 48 %	
	Arrière 59 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	43

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	81 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	81 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	78 % / 33 %
	Détente/compression arrière-droite	78 % / 33 %
Hauteur de caisse	Avant	39 mm
	Arrière	69 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,2 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,2 °
	Carrossage avant-gauche	4,5 °
	Carrossage avant-droit	4,5 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	20
	Avant-droit	20
	Arrière-gauche	60
	Arrière-droit	60
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	70 %
	Raideur du ressort avant-droit	70 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	65 %
	Raideur du ressort arrière-droit	65 %
	Raideur barre anti-roulis avant	49 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	33 %
Moteur	16 650 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

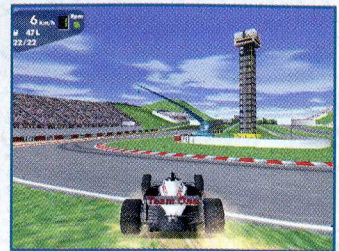
Réglages pilote

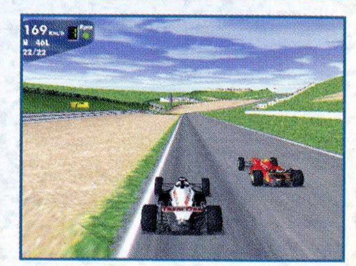
Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	10 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 20,4 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 18,5 °	
Répartition du freinage	Avant 45 %	
	Arrière 55 %	
Rapports de boîte	Première	21
	Seconde	31
	Troisième	35
	Quatrième	38
	Cinquième	40
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	81 % / 32 %
	Détente/compression avant-droite	81 % / 32 %
	Détente/compression arrière-gauche	78 % / 27 %
	Détente/compression arrière-droite	78 % / 27 %
Hauteur de caisse	Avant	46 mm
	Arrière	100 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,2 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,2 °
	Carrossage avant-gauche	4,5 °
	Carrossage avant-droit	4,5 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	100
	Avant-droit	100
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	62 %
	Raideur du ressort avant-droit	62 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	53 %
	Raideur du ressort arrière-droit	53 %
	Raideur barre anti-roulis avant	37 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	20 %
Moteur	16 000 tr/min	

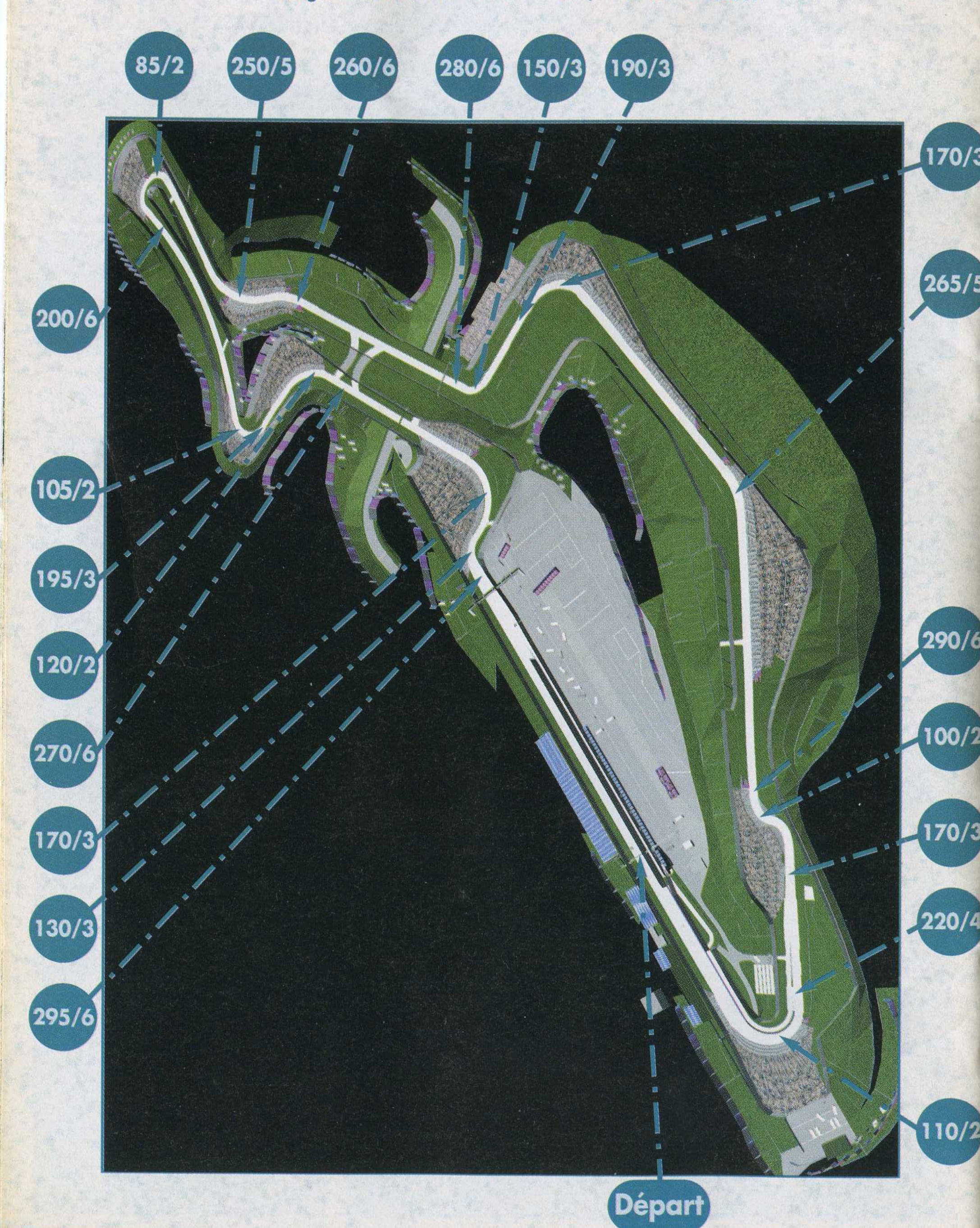






Grand Prix d'Europe, Luxembourg (circuit de Nürburgring)

Longueur 4,555 km. 67 tours sur 305,185 km à effectuer



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

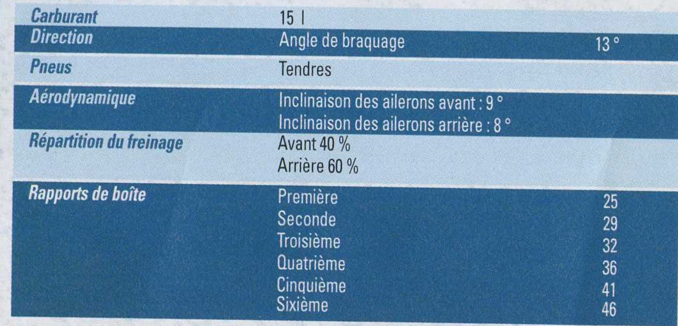
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix d'Italie





RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote



Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 9 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 8 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	41
	Sixième	46



Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	69 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	69 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	64 % / 34 %
	Détente/compression arrière-droite	64 % / 34 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,2 °
	Parallélisme avant-gauche	0,2 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,3 °
	Carrossage arrière-droit	1,3 °
Longueur de butée	Avant-gauche	100
	Avant-droit	100
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	57 %
	Raideur du ressort arrière-droit	57 %
	Raideur barre anti-roulis avant	42 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	18 %
Moteur	16 800 tr/min	





RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 9 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 8 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	24
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	41
	Sixième	46

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	69 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	69 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	64 % / 34 %
	Détente/compression arrière-droite	64 % / 34 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,2 °
	Parallélisme avant-gauche	0,2 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,3 °
	Carrossage arrière-droit	1,3 °
Longueur de butée	Avant-gauche	20
	Avant-droit	20
	Arrière-gauche	50
	Arrière-droit	50
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	57 %
	Raideur du ressort arrière-droit	57 %
	Raideur barre anti-roulis avant	42 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	18 %
Moteur	16 650 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	11 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 15,2 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 13,3 °	
Répartition du freinage	Avant 45 %	
	Arrière 55 %	
Rapports de boîte	Première	28
	Seconde	32
	Troisième	36
	Quatrième	40
	Cinquième	42
	Sixième	44

Réglages ingénieur

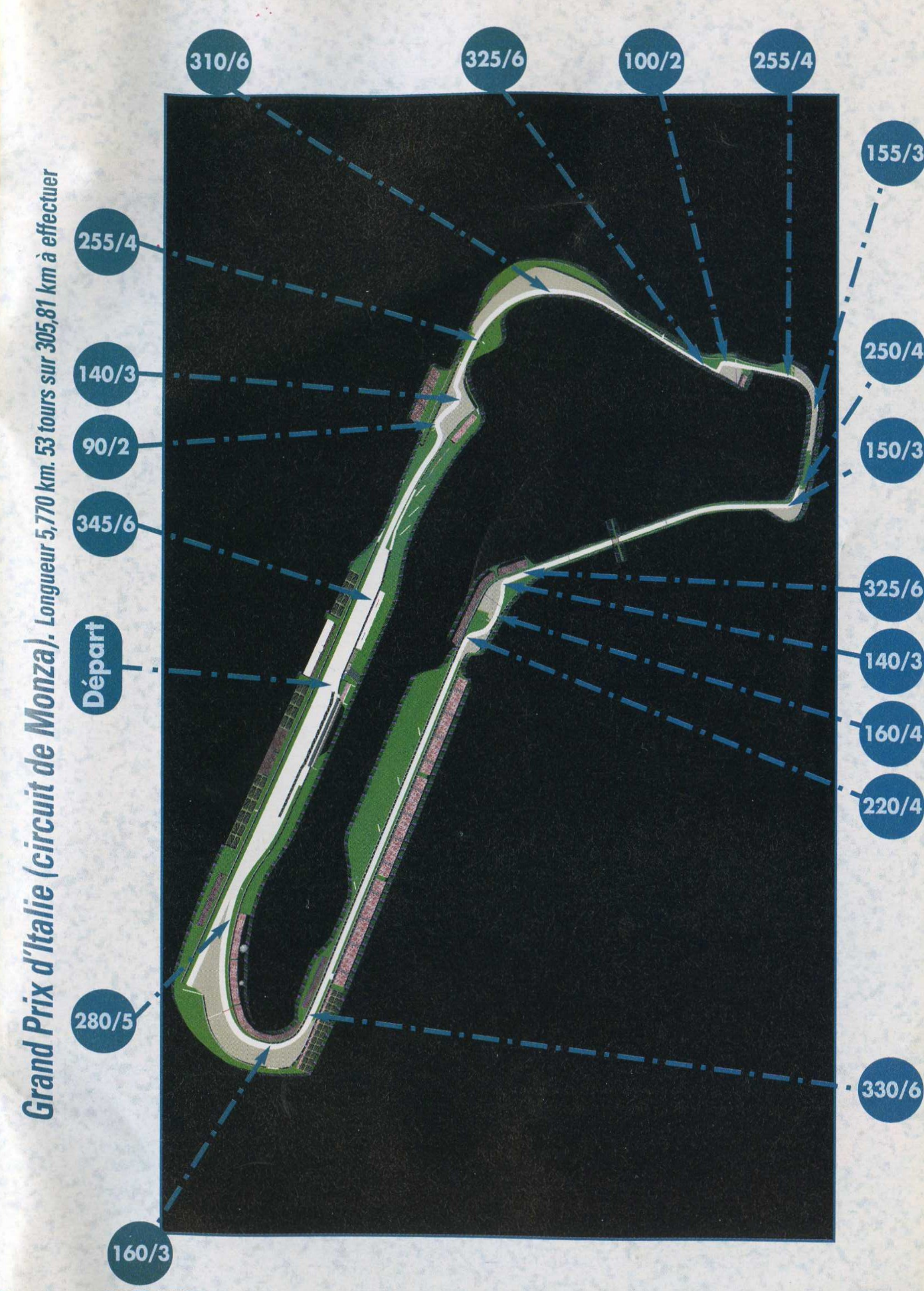
Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	66 % / 30 %
	Détente/compression avant-droite	66 % / 30 %
	Détente/compression arrière-gauche	60 % / 27 %
	Détente/compression arrière-droite	60 % / 27 %
Hauteur de caisse	Avant	31 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,2 °
	Parallélisme avant-gauche	0,2 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,3 °
	Carrossage arrière-droit	1,3 °
Longueur de butée	Avant-gauche	100
	Avant-droit	100
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	62 %
	Raideur du ressort avant-droit	62 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	53 %
	Raideur du ressort arrière-droit	53 %
	Raideur barre anti-roulis avant	53 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	18 %
Moteur	16 000 tr/min	

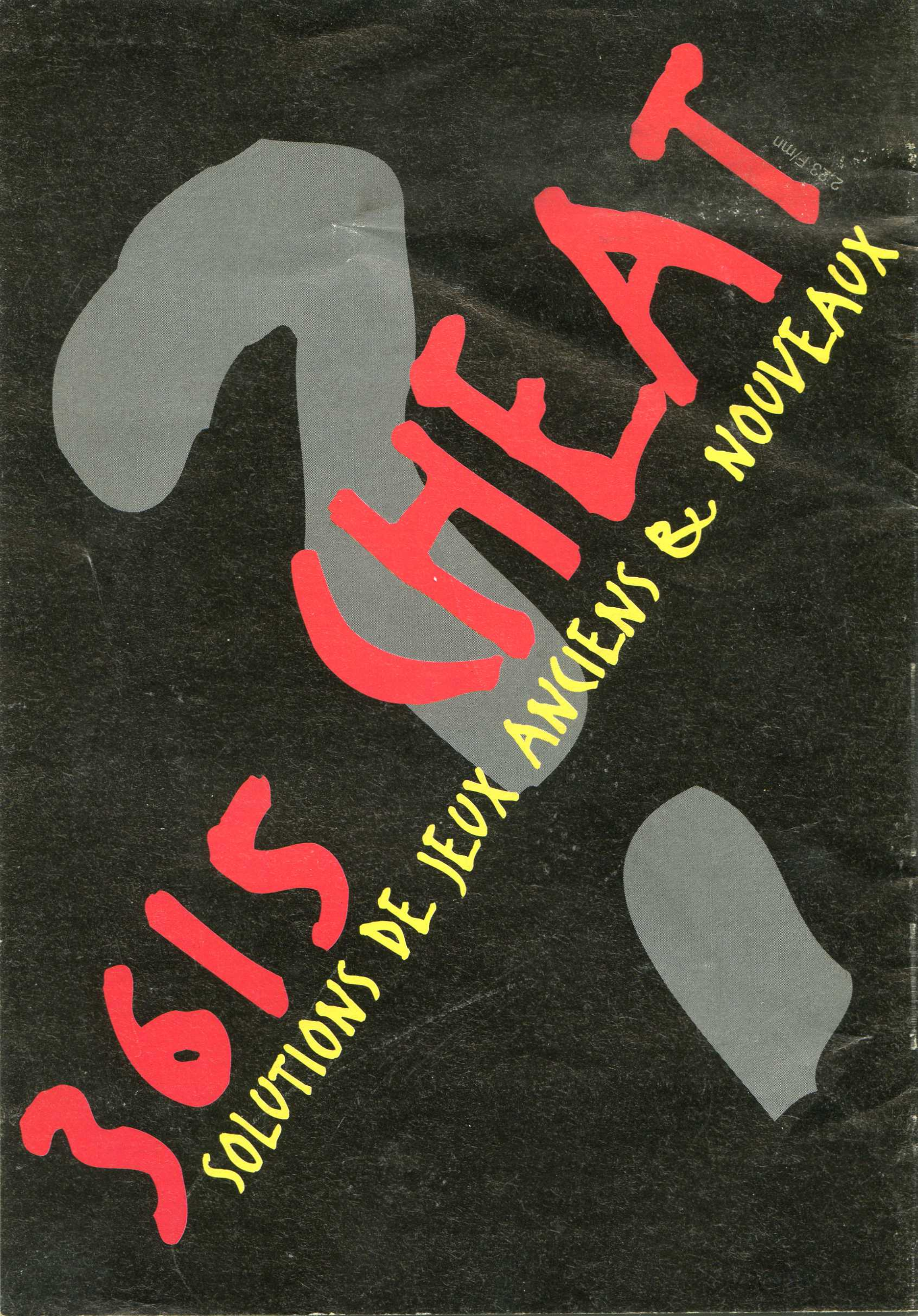






On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.


Grand Prix d'Italie (circuit de Monza). Longueur 5,770 km. 53 tours sur 305,81 km à effectuer
310/6
325/6
100/2
255/4
155/3
255/4
250/4
140/3
90/2
150/3
345/6
325/6
Départ
140/3
160/4
220/4
280/5
330/6
160/3


3615 CHEAT
SOLUTIONS DE JEUX ANCIENS & NOUVEAUX
2,23 F/mn